# PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (31), ДЕКЕМВРИ 2000

3.90 лв. с диск 1.90 лв без диск

**84 страници**




Sudden Strike

realMYST

Escape from Monkey Island

Delta Force Land Warrior

Zeus Master of Olympus

FIFA 2001

Alien Resurrection *Playstation*

PC MANIA

## Екип


**Автори**

Момчил Милев
Георги Пенков
Бойко Маринков
Александър Бойчев
Морган Кроу
Свилен Енев
Павел Панков
Иван Атанасов
Сергей Ганчев
Ивелин Г. Иванов
Стоян Спахиев
Лили Стоилова
Орлин Широв
Георги Панайотов
Борис Цветков
Деян Савов
Радослав Кавалджиев – Роро

**Дизайн и предпечат**

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

**Реклама и маркетинг**

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
e-mail: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

**Със съдействието на**

CHSL Holdings, USA

**Интернет от**

Headoff
http://www.headoff.com


## Координати


**Телефони**

(02) 986-38-19, 987-47-19

**Адрес**

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

**Internet**

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg


## НОВИНИ



## PREVIEW



## REVIEW



## PLAYSTATION MANIA



## HARDWARE



## SOFTWARE



## INTERNET



## ПИСМА



## CHEATS



## КЛАСАЦИЯ

## Warcraft 3 пак се бави :-(

Blizzard Entertainment наскоро обявиха, че продължението на култовия Warcraft ще излезе към края на 2001-ва. Тази тъжна новина беше разпространена, след като авторите отново потвърдиха, че имат още много работа върху геймплея. Все пак Role Playing Strategy не е излизало досега и няма от какво да се копира.

## Doom III ще бъде с нов енджин

Activision, които се заеха с този амбициозен проект, обявиха, че работят над нов 3D-engine за това тъй чакано заглавие. Той ще бъде модифициран engine от Q3 Arena и Q3 Team Arena, add-on-ът на когото се очаква до два-три месеца. Авторите твърдят, че с него многократно ще се подобри графиката и звукът на играта.

## Появи се CD/MP3 Player

Novasonic MP-786 CD/MP3 е първият пелър, който може да чете MP3-дискове. Не съм сигурен доколко това е законно, но в едно съм убеден – той ще е адски удобен. Един нормален MP3-плейър в момента има от 32 до 64 Mb място за запис на песни. Novasonic CD/MP3 player разполага със зашеметяващите 650 Mb. Това прави около 170 парчета! Машинката може да чете всякакви дискове, записани на максимум 4х скорост. Ще се продават и модифицирани плейъри с AntiShock (защита срещу друсане). Производителите твърдят, че творението им е по-евтино от един скъп CD Man.

## Gore, но без Буш... :-)

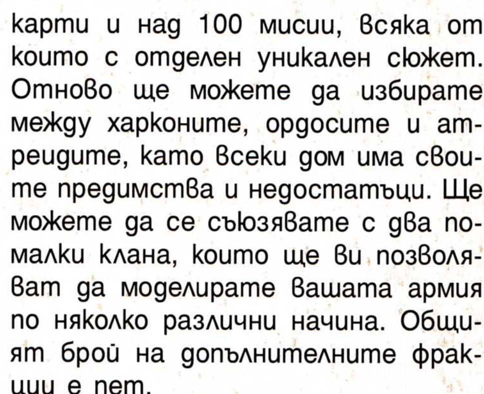
Не си мислете, че отново ще ви се надува главата с надпреварата между Гор и Буш за президентското кресло в САЩ. Gore е 3D-екшън, правен от 4D Rulers – поредната малка и неизвестна фирмичка. Играта е обещаваща и вероятно ще предлага доста новости. Авторите съобщават за три нови типа отборна игра, 7 оръжия, множество карти за multiplayer. В Gore всяка мутра ще има собствено изражение, което се променя според ситуацията. Ще има script-ове за уплашени, радостни, умислени, спящи, учудени гримаси. Общо взето за всяка ситуация си има и специална физиономия. Играта се очаква да излезе до два месеца, а демо можете да свалите от www.4drulers.com

## Създадоха овчи Lemmings

Световно неизвестната микрокорпорация Empire всеки момент ще пусне на пазара играта Sheep. Това е нещо като модернизиран Lemmings с овце. Ще трябва да спасявате кротките животинчета от какви ли не безумия и щуротии. Авторите обещават поне трийсетина карти и много различни възможности за действие.

## Дюн – легендата продължава

Най-сетне след около 5 години чакане Westwood Studios изненадващо обявиха, че работят над нова игра на тема Дюн. Тя се казва Emperor: Battle for Dune и се очаква да излезе през първата половина на 2001-ва. Авторите обещават 33




карти и над 100 мисии, всяка от които с отделен уникален сюжет. Отново ще можете да избирате между харконите, ордосите и атреидите, като всеки дом има своите предимства и недостатъци. Ще можете да се съюзявате с два по-малки клана, които ще ви позволяват да моделирате вашата армия по няколко различни начина. Общият брой на допълнителните фракции е пет.

За незапознатите ще поясня, че Дюн 2 бе хитова игра през далечната 1994 година, която просто промени представите на геймърите за това какво е стратегия. Тя беше първата игра от този тип с битки в реално време. През 1998 година стратегията беше преиздадена под името Dune 2000 и вече имаше нов графичен енджин и подобрен интерфейс. Римейкът на играта обаче не пожъна чак такъв успех като оригинала. Колкото и тъжно да е, новото творение на Westwood Studios също едва ли ще го направи.

## Нов безплатен Ground Control

Новия Add-on към играта Ground Control ще бъде разпространяван безплатно, съобщиха Sierra Studios преди броени дни. Допълнението ще се казва Ground Control: Dark Conspiracy. Продължението на тази култова стратегия е разработвано от High Voltage Software и ще бъде продавано безплатно в комплект с основната игра. Sierra обещават много нови, невиждани досега терени, нови единици и нова фракция.

## Кръв и зрелище

Flesh & Blood ще се казва новата реално-времева стратегия на фирмата Frontier Land. Действието се развива в 12-ти век и вие ще трябва да застанете на една от враждуващите страни в тази епоха – рицари, сарацини или монголци. Разработчиците уверяват, че събирането и разпределението на ресурсите в играта ще бъде незначително застъпено. Ще се набляга на баталните сцени и кръвопролитните сражения, в които не само ще трябва да се мисли стратегически, а да се набляга на определена тактика (аман от rush-ове!). Авторите уверяват, че по-кървава стратегия от Flesh & Blood не се е появявала досега.

## Lara се снима

Филмът "Tomb Raider – the movie", който е може би едно от най-чаканите заглавия в геймърските среди, вече се снима в Камбоджа. Екипът е започнал работа в един от най-древните храмове, но е срещнал сериозна съпротива от местните бюрократи. Правителството е забранило да се стреля и да се използват пироефекти в помещенията, които са строени преди повече от 1200 години. Поради това и снимките са отложени за по-късна дата, докато се изясни въпросът как ще се правят бойните сцени. Това обаче в никъв случай няма да попречи на божествено прелестната Анджелина Джоли да се разходи из изоставените Камбоджански реликви в ролята на Лара Крофт.

## Diablo за маниаци

Blizzard вече пуснаха всички саундтракове от Diablo II за свободен download. На адрес *ftp.blizzard.com/pub/diablo2/mp3oftheweek/* можете да намерите любимите си мелодийки от култовата игра. Те са в MP3-формат и общият им архивиран размер е 72.5 MB.

Друга радостна новина за Diablo феновете е появата на Diablo II: Gift Set. В него са събрани оригиналното Diablo в комплект с втората част. Заедно с продукта получавате и два strategy guides. Имайки предвид, че българските стратези (като изключим Димитър Пенев, известен и като "Стратега от Мировяне") са едни от най-добрите по света, този продукт едва ли ще се радва на голяма популярност в България :-). Но какво пък, нека видим дали родните фенове на Diablo имат колекционерски уклон.

## The Game of Death

Ако се впечатлявате от серийни убийци, кървища и хитро скроени покушения, то играта на Burns Games определено ще ви допадне. Сюжетът на новия action-adventure се върти около някакъв пич, който катастрофира и изпада в кома. Единственият начин да излезе от това състояние е като се пребори с най-известните убийци на всички времена и народи.

Доста тъповат сюжет де, но авторите уверяват, че се наблягало на графиката и музиката. Те били такива, че щели да смразят кръвта дори на някой от гореспоменатите килъри. Сценарият на The Game of Death е написан от някой си Joerg Buttgereit, който на задпаг бил страшно известен. Бил сценарист на Nekromantik 1 и 2, The Death King и маса други световно неизвестни филми на ужасите.

## GOD пускат игри за MAC

Доста фирми вече започнаха да издават игрите си и за MAC-ове. Наскоро и Gathering of Developments обявиха, че всяко тяхно заглавие, станало популярно за PC, ще бъде пускано за MAC. Това е решение, което според фирмата, ще удвои печалбите от нейните хитове.

Засега в плановете им влизат игри като Heavy Metal F.A.K.K. 2, Rune, Oni и още едно две заглавия. За разпространението на MAC-игричките ще отговаря Take-Two Interactive.

## Бързайте!

Дойде време и за Linux-Collection 3.

Той включва два инсталационни диска с новият Red Hat Linux 7 (Guinness), 1 CD документация, 1 CD допълнителни програми и 1 CD със source code на системата.

С тази версия Red Hat Linux прави крачка към обикновения потребител без специални умения повече от всякога!

## Излиза!

Съвсем скоро излиза Hakers Collection. В него ще намерите примери на работещи вируси, троянски коне и други деструктивни програми.

Внимание! Не се препоръчва на начинаещи потребители.



## 3 г. и 150 пъти в ефир

е двойният юбилей на"Микрофон и Мишка"– необикновеното предаване за обикновени хора. Честито!

Точно четири години ни делят от първия Red Alert. В далечната 1996-та все още се спореше коя игра е по-добра: Command & Conquer или Warcraft II. И тогава Westwood пуснаха своята бомба. Едва ли отрочето им, замислено първоначално като add-on за C&C, щеше да се радва на толкова голям успех, ако не беше една вълшебна думичка – мултиплейър. Сега, след провала с Dune 2000 и недоизпипания Tiberian Sun, идва продължението на Red Alert, което би трябвало да спаси Westwood от финансово корабокрушение.

Историята започва там, където свърши първата част. Сталин отдавна е мъртъв, Хитлер е вече забравен, а Америка и Русия живеят в съюз, разбирателство и вечна братска дружба. :-) Всичко е "о'кей" до една прекрасна майска утрин, когато Флорида е окупирана от руски подводници и ракетоносачи. Небето се напълва с десантни самолети и огромни военни дирижабли модел "Киров". Пътищата са пусти, остават само танкове, туктам притичва по някой Terror drone. Ню Йорк пада след парашутен десант, Статуята на свободата е разрушена. Зад всичко това стои генерал Романов и неговият премиер-министър, известен само с енигматичното си първо име – Юри. Както разбирате, време е за война...

## Battlefield control online...

Добър ден, генерале! Първо ще ви запознаем с войските под ваше командване. Както забелязвате, има големи промени от времето на първия конфликт. Основната пехота са conscript-ите при руснаците и елитните ни командоси GI. За разлика от съветския си еквивалент тренировката и въоръжението на пехотата ни е по-скъпо, но това се компенсира от специалните ѝ умения и от нейната далекобойност. С инженерите, които поправят и пленяват сгради, както и с кучетата-убийци, би трябвало да сте запознати от първата ни кампания.

Предоставяме ви и единицата Rocketeer, която може да бъде поразена единствено от огъня на противовъздушните батареи. Ако заслужите доверието ни, ще имате изключителната възможност да командвате взвода от хронолегионери. Благодарение на технологията, разработена от професор Айнщайн, успяхме да внедрим портативна машина на времето в пушките на тези войски. Подобно устройство е прикрепено и на гърба им. По този начин пет легионера могат да прекосят огромни разстояния и да накарат врага да изчезне буквално за секунди.

## Продължаваме с танковете

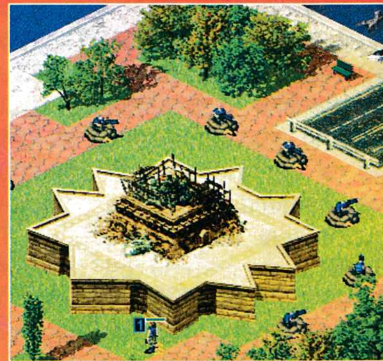
Предоставяме ви последния модел на нашите Grizzly Assault tanks. Те са по-бързи и по-маневрени от руските Rhino tanks, но, за съжаление, им отстъпват по отношение на огневата мощ и бронята. Все пак ниската им цена, която позволява закупуването на огромни количества от тях, ги превръща в основната ни ударна сила.

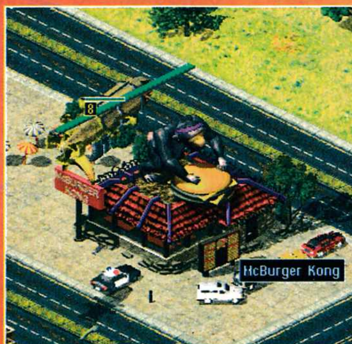
Предполагам, че ще ви заинтригуват новите подвижни установки IVF Patriot Missile. Самата машина се променя в зависимост от unit-а, качил се на борда. Така с един GI можете да създадете добра противопехотна машина, по-бърза и по-издръжлива от пехотинеца. С един инженер лесно създавате Mobile repair Vehicle, а хронолегионерът, защитен от бронята ѝ, се превръща в средство за масово унищожение. Все още изпробваме нейните функции с пленени руски войски.

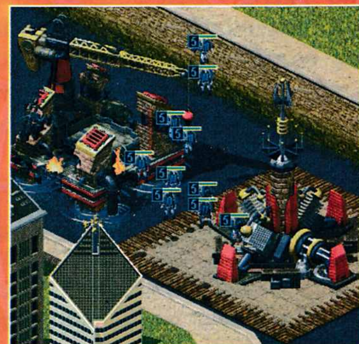
Така достигнахме до евтиното създаване на Tesla танкове и Flack бронетранспортьори. Най-голям успех бе постигнат след създаването на Yuri танковете. Постигнахме единица за масово поразяване на пехотни части, както ще се убедите и сами. Внимание заслужава и хеликоптерът за бърз десант. Ос-







вен петте си слота за пренос на войски, той е оборудван и с лека бордова картечница, която му позволява да разчисти мястото за приземяване от вражеска пехота и дори танкове. Все пак избягвайте да го използвате над места с Flack Canons и Flack troopers.

Благодарение на

### технологиите, предоставени от професор Айнщайн

разработихме и два нови танка. Първият има възможността да се слее с пейзажа и да изчезне от очите на противника. Оръдието на тези Mirage танкове е силно срещу други бронирани машини и изключително ефикасно срещу пехота. Не го използвайте срещу сгради. Вторият танк е разработен на базата на Prism-технологията. Сами ще се убедите в мощта му срещу различни постройки. Придвижвайте тези бойни единици само на големи групи. Ако са по-малко от десет, те стават лесна плячка за руските танкове. Самоубийствено е да ги изпращате срещу руските Apocalypse.

Не можете да спечелите войната и без подкрепата на силен боен флот. На първо място това са нашите Destroyer-и. Оръдието на борда е добро за атака, както срещу наземни, така и срещу морски цели. Малкият самолет, прикрепен на борда, е единственото средство за разкриване и унищожаване на подводници. Както сигурно сте забелязали, по-голямата част от руските войски използват балистични ракети (dreadnought-ите например), за това предоставяме на вашето внимание новия Aegis Cruiser. С помощта на неговите ракети ще можете да свалите дори и дирижабъл "Киров".

Най-силните кораби под ваше командване си остават самолетоносачите. С техните три самолета ще можете да бомбардирате стратегически цели на огромно разстояние. В разработка е проект за

### опитомяване на делфини

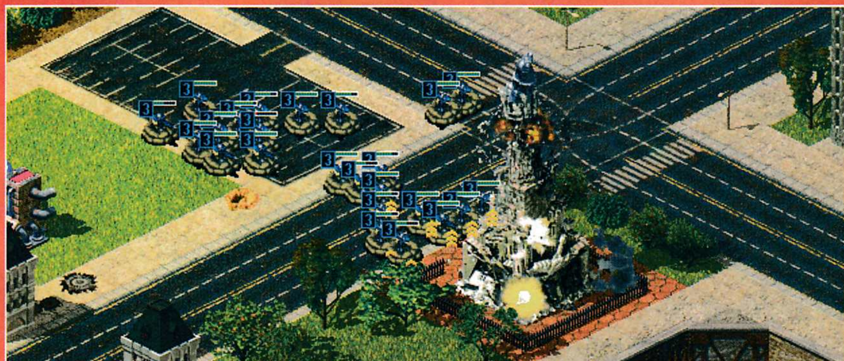
с цел противодействие на руските сепии.

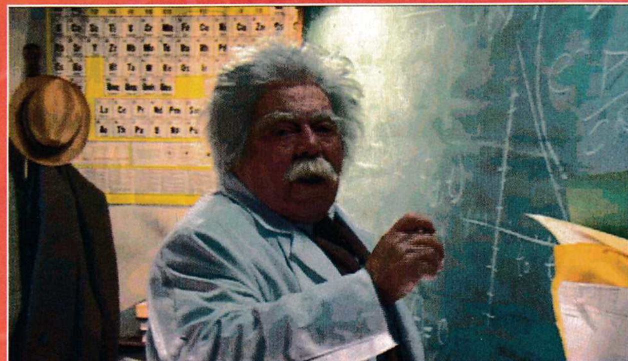
Всяка една от гореописаните единици не може да спечели войната без ваша намеса, генерале! Без тях обаче вие също надали ще стигнете до победа...

За изграждането на войска имате нужда от база и известен брой от съответните фабрики, както и достатъчно ресурси. Надявам се новият ни Harvester приятно да ви изненада. За разлика от руския си еквивалент той няма прикрепена картечница за самозащита, но chrono-устройството му помага да се връща незабавно до рафи-











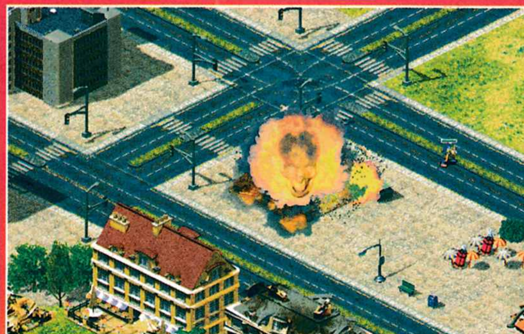
REALTIME STRATEGY

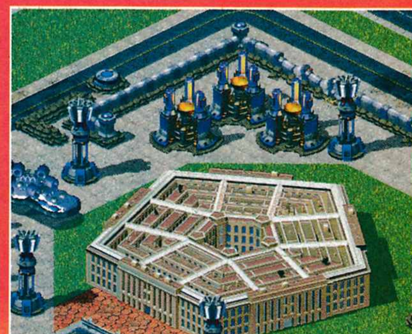
| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★ |
| звук | ★★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★★ |
| **общо** | ★★★★★½ |

PC CD ROM

**издател** 2x CDs
EA/Westwood Studios
www.ea.com www.westwood.com
**системни изисквания**
Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HDD, Windows 95/98/ME/2k







нерията. След успешното построяване на Battle Lab ще можете да тренирате и шпиони. Тяхната функция е доста разнообразна и зависи от сградата, в която са инфилтрирани. Така агент, проникнал в електрически генератор, ще прекъсне захранването на врага за една минута. Промъкването му във фабрика или казарма ще ни позволи да тренираме по-ефективно войските си и да ги пускаме на бойното поле със статута на ветерани. С тяхна помощ успяхме да създадем Psi-Commando-то и Chrono Ivan (първият е хибрид между Tania и Yuri, а втория – между Crazy Ivan и Дядо Мраз :-)).

За разлика от руснаците, ние разполагаме с летища за тактическите ни бомбардировачи, които могат да бъдат използвани и за ефикасно разкриване на терена... Защитата на базата ни се базира на Prism-технологията. Забележете, че ако имате няколко Prism Towers и врагът е в обсега само на една от тях, то останалите ще я заредят със своята енергия и по този начин дори Apocalypse-танковете стават лесни мишени. Срещу въздушни цели можете да използвате установките Patriot Missile, а срещу пехотата – бункери. Въпреки че са по-слаби от Sentry gun-а на руснаците, те са достатъчни за предотвратяване на десанти.

Благодарение на хроносферата ще можете да прехвърлите до пет танка на произволно място на картата или да отвлечете вражеския War Miner и да го пуснете право пред дулата на танковете ни. Само не го използвайте с пехота, защото пътуването във времето не й понася добре. С Ore Purifier-а ще получавате двойно повече кредити, а благодарение на вашия Spy Satellite винаги ще имате информация за вражеските войски. В момента се разработва съоръжение за контрол на времето, но проф. Айнщайн не го е завършил.

## Battlefield control off-line...

Другарю генерал, чухте информацията, откраднатa от нашите шпиони. След като се запознахме с врага, е време да видим и нашите войски. Предоставяме на вашето внимание Tesla-технологията. Както виждате, ние я използваме и за добив на енергия, и за защита на базата ни, и за атака. Нужно е да споменем, че в случай на саботаж можете да поддържате енергията на своите Tesla Towers с три Tesla Trooper-а. При изправни генератори тяхното присъствие ще усили почти тройно силата на кулата. Ще ви заинтересува и единицата Crazy Ivan – група от откачени типове, които са специалисти по експлозивите.

Един от основните фактори за победа е опитът на войските ви. В течение на няколко битки даден unit може да подобрява скоростта, силата, далекобойността и бронята си до ниво "ветеран". А когато стигне до ниво "елит", той получава специално качество. Така например енергическият лъч на Tesla trooper-ите се разбива на три, Rhino танковете и подводниците стрелят с два снаряда вместо с един, а експлозията е много помощна. Ако успеете да съхраните пет Apocalypse-а до елитен статус, победата е във вашите ръце. Така ъпгрейднатите танкове могат да унищожат вражеска електроцентрала или защитна кула само с един изстрел. Още по-силни са

## елитните дирижабли "Киров"

Освен че пускат по две бомби, те причиняват атомен взрив. Той е еднакво ефективен, както срещу сгради, така и срещу пехота и машини.

Друга безценна способност на елитните ви войски е възможността да регенерират издръжливостта си. Най-лесният начин за придобиване на опит е унищожаването на вражески сгради. Разгромяването на съюзнически Construction Yard гарантира придобиването поне на степен "ветеран".

В отговор на съюзническата система за контрол на времето ние изобретихме атомна бомба от последно поколение. В сравнение с нея термоядрените заряди от Dune 2000 или пък Tiberian Sun приличат на жалки пиратки. Взривът и последващата го ударна вълна унищожават всичко в огромен радиус, а

остатъчната радиация буквално разтапя пехотата и танковете на врага, които се окажат в близост до облъчената зона. Подобна експлозия се получава и след разрушаването на някоя от атомните електроцентрали.

Както знаете, нашите Conscript-и са доста слаба пехота, но за сметка на това можете да ги криете в сгради. По този начин да увеличите значително ефективността им.

Не забравяйте, че с помощта на един инженер можете да пленните и някоя платформа за добив на нефт и да си осигурите един постоянен приход от кредити. Това е всичко, другарю генерал. Ще си позволя да ви дам един съвет: не вярвайте на нищо и на никого, особено на премиер-министъра Юри...

Наскоро някой се опита да лансира тезата, че времето на

## 2D-стратегиите било безвъзвратно отминало...

Както казва професорът ми по археология, "Не сте прав колега, не сте се подготвили добре". RA2 е доста класи над Dark Reign например. Графиката е просто перфектна. Можете да изберете резолюция от 600x480 до 1024x768. Енджинът е същият като в Tiberian Sun, но доста подобрен. Най-накрая, фигурите са добре нарисувани, а не просто съвкупност от пиксели. Единственият недостатък е, че танковете повече приличат на играчки, отколкото на средства за масово унищожение. Наскоро си пуснах Starcraft за сравнение. Бях доста изнервен от единиците там – вече ми се струваха груби и недодялани. Red Alert 2 е пълна противоположност. Самият терен е като изваден от географска карта. Дървета, рекички, градове с различни и уникални сгради (например Айфеловата кула или Пентагона) са само част от красотата, която изпъстря монитора ви. Експлозиите са маниашки реалистични. Когато за първи път създадох буря, три пъти зареждах сейв-гейма, за да се любувам на гледката. След бомбардировка остават кратери, а мостовете рухват при достатъчно мощен залп от дулата на вашите танкове.

Музиката е друга тема за разговор. В играта има около двайсетина рок-парчета. Единственият им недостатък е, че не можете да си ги пуснете на уредбата.

## Интрото е с невероятно качество

въпреки че сцените между мисиите са леко скучновати. В историята ще ви въвеждат и брифингите, които текат по време на самите мисии.

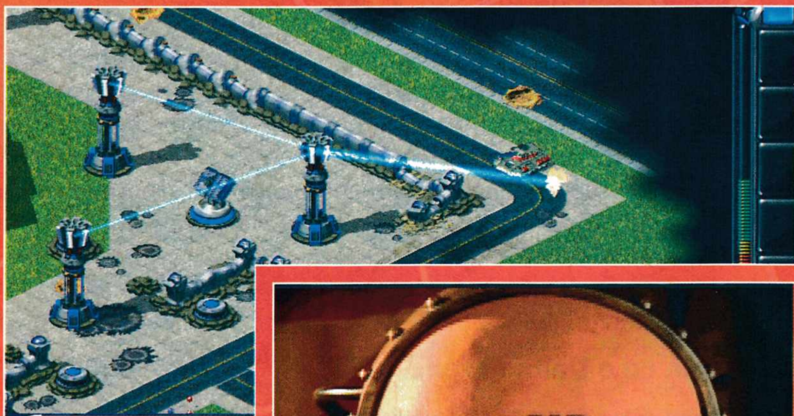
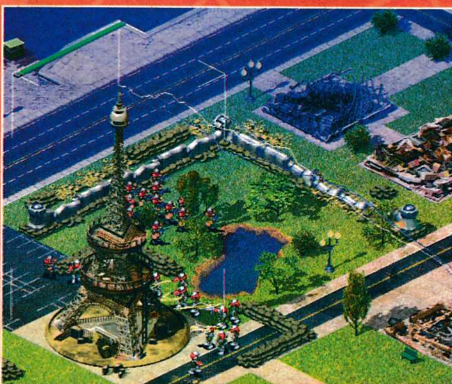
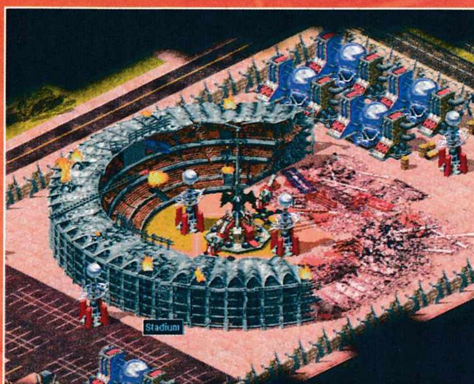
Един от недостатъците на играта е, че е прекалено кратка. Не е никакъв проблем да минете първите десет мисии за един ден. Друг недостатък е слабото AI на компютъра и невъзможността за промяна на скоростта по време на игра, което многократно може да ви скъса нервите. Склонен съм да отнеса към недостатъците и баланса между враждуващите страни. Благодарение на възможността да вкарвате войски в IVF-та, съюзническите войски разполагат с два пъти повече units.

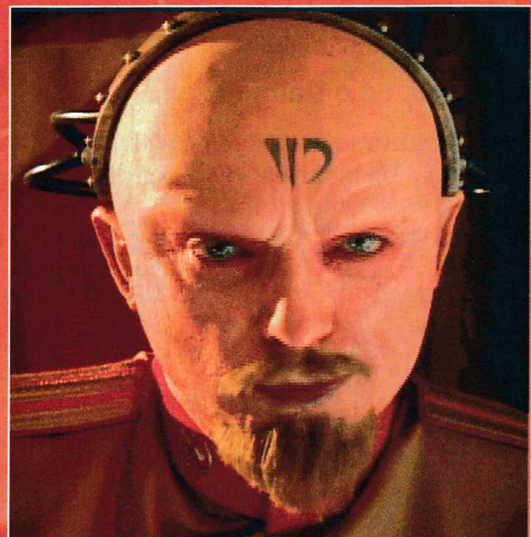
Мисиите са разнообразни и многобройни и отново мултиплейърът е ключовата дума, която превръща Red Alert 2 в хит. В зависимост от страната, която сте избрали, ще имате на разположение един уникален unit (снайпер при британците например)...

Има още много за казване, но мястото ми свършва, затова ще добавя само – това е блестяща игра. Westwood изкупиха всичките си грехове с нея и вече чакам addon... :-)

*Георги Панайотов*

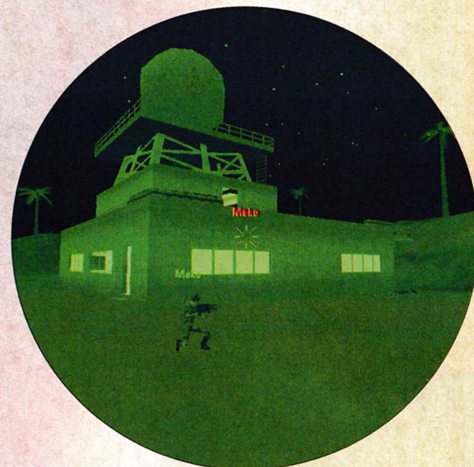
*P.S. Подготвят се Tiberian Sun 2, C&C Renegade и нов Dune, което отново ме кара да вярвам, че Westwood все още не са съвсем бита карта. :-)*

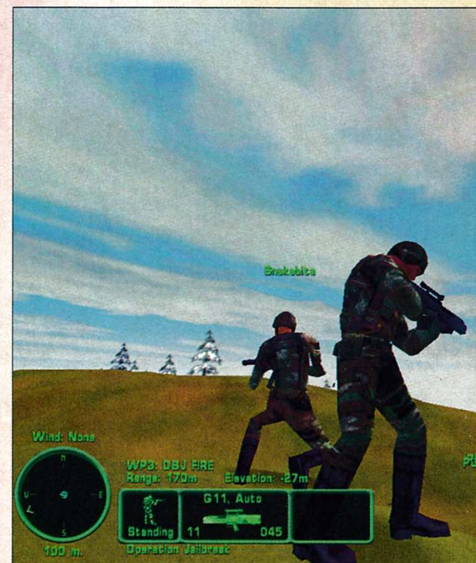


# DELTA FORCE Land Warrior









Напоследък се създаде отрицателно мнение за любителите на екшъните – играели глупави игри, в които не се мисли, правели едно и също по цял ден и т.н. Наскоро това го чух от един фен на RPG-та. За мен пък именно ролевите игри са скучни, защото основното действие е събирането на някакви ключове, папируси, магии и цялото действие минава в безсмислени диалози... Дрън-дрън. Ако искам да чета диалози, мога да го правя от хартиен носител и ще ми е много по-интересно.

## Друго си е Delta Force...

В Land Warrior – последното издание на култовата екшън-игра за американските специални части, има прилично количество нови неща. Ще започна от оръжията, които са направени по прототипи на реални пушки. Вече можете да носите доста повече боен арсенал от преди, което прави играта значително по интересна. Оръжията са 27 на брой и се делят на 10 подгрупи. Преобладават леките картечници, но също така има и полуавтоматични, пистолети, гранати и други. За моя най-голяма изненада имаше само два снайпера. На някои нива са разположени и статични оръжия, които са доста по мощни от обикновените. Но пък когато ги ползвате, вие сте значително по-лесна мишена за улучване, тъй като стоите на едно място. За по-голямо улеснение на играча има и опция да използвате препоръчителните оръжия за дадената мисия.

Смъртта на враговете ви е доста по-ефектна в сравнение с предишните две части. Паданията в стил "некадърен актьор" вече са безвъзвратно минало. Опонентите ви вече имат много

## разнообразен предсмъртен репертоар

Дори когато сте ги ранили смъртоносно, те могат да продължат да стрелят хаотично, докато агонизират. За жалост обаче кръвта от убитите и този път е малко. Този проблем се оправя след като си изтеглите необходимия patch, който, разбира се, не е официален. :-)

Теренът вече не е съставен от големи едноцветни квадратчета. А когато сте залегнали на място, което е сходно по цвят с вашето камуфлажно облекло, трудно могат да ви открият преди да почнете да стреляте. Онези досадни бели линии във въздуха, които трябва да представляват траекторията на куршумите, все още съществуват. Те малко дразнят, защото така значително по-лесно разбирате къде се намира този, който ви обстрелва.

За съжаление компютърният интелект и в тази игра не е на подходящото ниво. Нито опонентите, нито вашите съотборници, които се управляват от компютъра, блестят с някакви по-специални умения. Често се случва да не могат да ви уцелят от 2-3 метра разстояние или пък вие да се промъкнете пълзешком до някой враг и да му срежете гръкляна без той дори да разбере, че сте застанал пред него.

Има два вида игра – кампания и

3D SHOOTER

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★★ |
| звук | ★★★★½ |
| геймплей | ★★★★ |
| общо | ★★★★½ |




**издател** 1x CD
Nova Logic www.novalogic.com
**системни изисквания**
PII 266, 32 MB RAM, 4MB 3D Video, Windows 95/98/ME, Mouse












отделни мисии в различни точки по света. Самостоятелните операции се минават наистина лесно, но трябва да изпълните едно условие – да не бързате в решенията си. Бъдете сигурни, че сте очистили всички ваши врагове в близост до мястото, където сте в момента. Едва след това трябва да продължите напред, ако не искате да получите куршум в тила.

Кампаниите са доста по-интересната част.

### Започвате в Египет

и трябва да спасите заложници, които са пленени от група терористи. Тук веднага си проличава, че играта е предназначена за ограничени американци. Първото нещо което изниква в главата на американчетата при споменаването на думата "Египет", разбира се, са пирамидите. И каква изненада – кампанията се развива именно в Долината на царете. В почти всяка мисия имаме отряд от компютърно управлявани командоси, с които би трябвало да атакуваме синхронно. Понякога обаче техните действия са толкова нелогични, че те отиват на сигурна смърт, тоест право в лапите на врага, вместо да го заобиколят и да нападнат в гръб.

За разлика от Rainbow Six (която се смята за родоначалник на този тип игри) вие не можете да влизате под кожата на различните командоси от екипа, както и да управлявате другите отбори. За жалост не можете да избирате и хората, които са включени в отбора ви. За всяка мисия ще ви трябва екип, създаден от различни войници, които са тясно специализирани върху даден тип бойно умение – снайперисти, сапьори и т.н. Е, ако не ви се нрави перспективата да останете без човек, който да ви пази тила в случай, че убият снайпериста ви, можете да изключите една от опциите и всички ваши хора ще са с еднакви умения.

Хубаво е, че някой се е сетил и за функцията save. Повечето нива не са кратки и тази опция е доста полезна. Имаме три slot-а, в които да се записвате по време на дадена мисия. За първи път в Delta Force вие не сте безименен пехотинец и имате възможност да генерирате свой собствн герой, който има различни способности. Избираме измежду пет командоса, които са напълно различни.

И все пак на всички трябва да е ясно, че този 3D-екшън е

### предназначен предимно за игра в мрежа

В интернет вече има и официална класация на най-добрите играчи на Delta Force: Land Warrior. Мрежовата поддръжка на играта също е чисто нова. За съжаление мултиплейърът е интересен, само когато в него участват над 10-12 човека. В противен случай ще трябва да се търсите из нивото доста дълго време.

Играта е реалистична само откъм графиката. NovaLogic сключиха договор за създаване на военен симулатор за нуждите на Пентагона и графичната машина, която е използвана в него, е идентична с тази на Delta Force: Land Warrior. За да играете с прилична графика, ще ви е нужна мощна машина с процесор над 300 MHz, поне 96 MB RAM и видеокарта с над 16 MB памет. А ако мечтаете за максимално качество на изображението, GeForce е наймалкото, което може да ви помогне.

Delta Force: Land Warrior е напълно американизирана. Европа и най-вече източните ѝ райони са тотално игнорирани от Novalogic. Има дори мисии, в които "добрите американци" помагат на лошите руснаци да се справят със собствената си калпава държава. Друго странно нещо е това, че повечето мисии са свързани с Азия, Близкия Изток и Африка, а основната кампания се развива в Египет. Абе, какво искаме – янки!

*Бойко Маринков*





# Hired Team TRIAL





Винаги съм се питал докога готините енджини, кефещата графика и First Person Shooter-и, с изключение на злощастния Mortyr, ще са запазена територия на USA & West Europe. След като видях Hired Team: Trial ще ви отговоря:

**Вече не е!**

Пичовете и мадамите (надявам се да ги има) от New Media Generation, с ръководител Алексей Медведев, по техни думи работили "25 часов в сутки" цяла една година, за да направят енджин-а Shine.

Той наистина е Hi-Top End Engine! Има абсолютни всички екстри на QuakeIIIA и Unreal Tournament и дори ги надминава по няколко показатела като например: Microtexturing и Microbumping. Ако съм ви заинтересувал поне малко проверете на този адрес: http://www.nmg.ru/httrial/english/information.html#engine

Там има описание което, ако не сте подготвен, може и да ви зашемети с изрази като: "Multipass and multitexture mapping (up to 8 layers for surface; multi-texture support in OpenGL render mode)".

Към него естествено върви редактор на нива и програмка която да прави от познатите ни графични формати формата за играта.

Но не енджина ме влече мен, колкото и да е хубав той. За мен и нас много по-важна е играта реализирана на него!

А тя както вече казах се нарича Hired Team: Trial. Не се подлъгвайте по Trial - в самата игра няма нищо което да спира да работи след определено време :))). В бета версията на играта, която получихме в редакцията

**Всичко е просто върха!**

Историята на играта играта е следната: в неособенно далечната 2064 година, всичко е наред изключая това, че няма грам работа и единствения начин да си докараш пари, ако си мъж, е да станеш част от наемните отряди. Но това не е никак лесно, защото желаещите са много и в тези части отиват оцелялите от тренировките, които обаче са с истински оръжия! Ако си жена е доста по-лесно, предполагам.

Няма нищо което да е пропуснато като тип игра или идея за такава - 18 нива за сингълплей, 19 нива за мултиплейър и 5 тренировъчни ботмач нива. Видовете мултиплей игра са: deathmatch, teamplay deathmatch и capture the flag.

Във финалната версия на играта ще има още 10 нови нива и още четиринадесет модела играчи, които да си избирате, и ще има два вида детмач, базирани на тимплей играта. И това са най-мечтаните и играни напоследък типове игра, базирани на любимата Couter-Strike: Domination – когато единия тим напада "базата", а другия отбор я защитава. И последния тип игра е също много интересен – казва се Assault и подбно на CTF два отбора се борят за едно знаме.

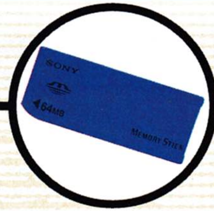
Остава ни май само да се молим ако има промени да са само за добро и дано финалната версия дойде скоро!

Иначе казано:
Спасибо, Алексей Медведев! :))

*Пеню Дачев*

# sony style









# Камерата - инструмент за творчество

**С разнообразни възможности за артистични ефекти Memory Stick превръща вашата камера във виртуално телевизионно студио. Смесвайте стоп-кадри, уловени с Memory Stick с жива картина от камерата си и запишете новата сцена обратно на лента. Творчесво и забавление на минутата.**



Честит рожден ден!




Създайте собствени надписи на PC. Направете бял кадър в размер "VGA". Наберете вътре текста и съхранете на Memory Stick, с помоща на функцията "Преименоване", на доставяния софтуер Picture Gear Lite. Смесете надписа и филма.







За да пресъздадете "блубокс" ефект, снимайте някого на син фон. Съхранете стоп-кадър на Memory Stick. Когато смесите заснетото със стопкадъра, той се появява като фон. Обиколете света, без да напускате дома си.





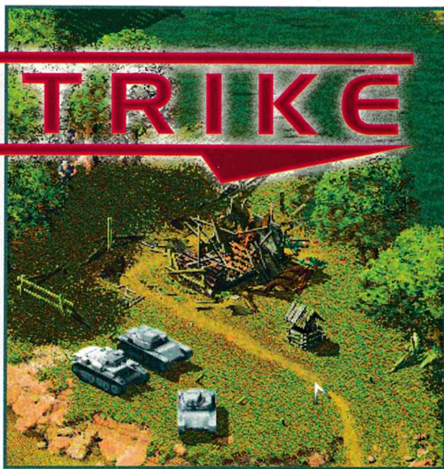


Този ефект Ви позволява да сложите кадрите си в артистична рамка. Стоп кадърът се съхранява на Memory Stick. Филмът се явява в сините места на стоп-кадъра. Единствено трябва да го смесите.

www.sony-europe.com
тел.: 581 646; 958 1215

SONY



# SUDDEN STRIKE



Доскоро си мислех, че вече не се правят игри като едно време. Преди около три седмици обаче бях напълно разубеден. Играта, която ме накара да променя позицията си, се нарича Sudden Strike. Това е стратегия в реално време, в която става дума за Втората световна война. От много отдавна (още от 1995-та) очаквам истинска игра на тази тема, още повече тя (темата) представлява интерес за мен и в исторически план.

Доста време бяхме залъгвани от жалките опити на SSI да утолят жаждата ни за реализъм с техния Panzer General. Всъщност за времето си играта беше страхотна и съм прекарал (и не само аз) отровно количество часове в нейната компания. Но SSI не предложиха почти нищо ново в продължението, макар че и то грабна вниманието ми за известно време. На последвалите Panzer-и им загубих връзката, затова спрам до тук. Основното е, че от първия General досега се е променило само графичното оформление и тук-таме някой детайл, но по същество концепцията остава непроменена.

Като се замисля почти няма други заглавия, които да са свързани с темата за Втората световна война и да заслужават да ги спомена. Може би само Commandos, но тя е доста по-различен тип игра.

В сметката не влизат и

## разни там RedAlert-щини

Сигурно феновете на серията няма да останат доволни от коментара ми. Има обаче едно нещо, което изхвърля C&C от класацията на стратегиите с такава тематика. Просто тази игра няма нищо общо с реалните исторически събития. Де факто целият сюжет там е фикция – някакво евентуално развитие на Втората световна война, което изобщо не е съобразено с действителната ситуация, странни бойни единици и т.н. Ако става дума за измислици, предпочитам добрия стар Dune 2. Там поне е използвана фантастиката на Франк Хърбърт. Всъщност в повечето случаи реалната история превъзхожда многократно който и да е измислен сюжет. CDV са прозрели това, възползвали са се максимално и са направили една меко казано великолепна стратегия в реално време.

В Sudden Strike кампаниите са






три: съюзническа (американци, англичани и французи), германска и руска. Не ми е ясно защо руснаците не са в една категория със съюзниците. Не казвам, че мисиите им трябва да са общи, в крайна сметка те са воювали на различни фронтове. И все пак можеха поне да ги сложат под общ знаменател (или нещо такова), нали уж̀ким и те участват в антихитлериската коалиция. Ако искаха да бъдат съвсем автентични, създателите на Sudden Strike може би трябваше да добавят и кампания с японците, а защо не и с италианците. Все пак фашизмът се е зародил първо в родината на Мусолини... :-)

Основното предимство на играта е, че ви

### позволява пълна свобода на действие

Можете напълно да контролирате войските си, да определяте сами къде да бомбардирате противника, да направлявате разузнавателните полети. Ако мисията ви е нападателна, сами решавате направлението на основния удар по врага, концентрацията и целите на артилерийската подготовка, както къде и кога да започне тя. Има десетки начини за постигане на всяка цел като пред вас се открива огромно поле за импровизации. Единственото нещо, което може да ви попречи да правите каквото си искате, е врагът. Всичките ви войски са изцяло под ваш контрол, а командите, които им подавате, са адски разнообразни. Може да заповядате на единиците да се разпръснат или да се прикрият. Когато воювате в населено място, ще разберете големите проблеми на всеки агресор при водене на бойни действия в застроена зона. Практически всяка къща може да се окаже ядро на вражеска съпротива. Обикновено най-трудно се елиминират оръдията. Войските ви са скупчени прекалено нагъсто в тесните улички и стават лесна мишена за вражеския артилерийски огън. Танковете, създадени предимно за открит терен, губят голяма част от ефективността си, когато трябва да се сражават в някой град или село.

Както и при истинските войни, едно от най-широко използваните оръжия е противотанковата мина. Това оръжие дава неимоверни преимущества на защитаващата се страна. Ако създателите на играта бяха включили и противопехотни мини, ситуацията би се усложнила неколкократно, но липсата им не е фатална. :-) Ако искаме да използваме мините срещу живата сила на врага, може просто да стреляме по тях, когато противникът влезе в обхвата на експлозията им.

### Танковете са двойно по-неефективни когато действат без поддръжка

на пехотата. Просто те имат изключително малък визуален обхват. Въобще най-добре винаги комбинирайте войските си. Иначе един едничък вражески танк би могъл да се разправи с почти цялата ви пехота. Както всъщност би станало в едни реални бойни действия.

Единиците са наистина разнообразни. Почти всичко, което сме виждали в Panzer General, го има и тук, но значително по-раздвижено. Ще започна от пехотата. Тя може да бъде въоръжена с пушки, автомати, тежки картечници, огнемети и дори противотанкови установки. Допълнително войничетата ви могат да носят гранати или мини. При десант се използват парашутисти. Ще се сблъскате и със снайперисти. Те, разбира се, могат да стрелят на голямо разстояние, но визуалният им обсег не е достатъчен. За това се използват офицерите и генералите. Те са въорь-

REALTIME STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★★ |
| звук | ★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★★ |
| общо | ★★★★★★ |

PC CD ROM

**издател** 2xCDs
CDV-SE AG www.suddenstrike.com
**системни изисквания**
Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, DirectX, Windows 95/98/ME, 280 MB свободно място на диска



техника.

Освен в сгради ще можe да криете войничетата си и в бункери и други укрития. Ще може да се възползвате и от височините и другите особености на терена. Ползата от тях е, че войските, които са по-ниско, нищичко не виждат. Ако обаче имате нещастието да се окажете в тяхното положение, доста сте го загазили. Започнете да обстрелвате цялата площ на хълма и има вероятност да уцелите.

Но до тук с хвалбите. Време е и за малко критика. Първо – твърде много се залага на парашутистите. Всъщност десантът – бил той морски или въздушен – е най-кървавият начин да се води война. Хитлер го е разбрал след атаката на остров Крит и е забранил по-нататъчното масирано използване на такъв тип бойни действия. В тази игра обаче почти всяка мисия започва с въздушен десант.

Второ – артилерията. Използването й не е честа практика в Sudden Strike. Както е известно от учебниците по военно дело,

жени само с пистолети, но забелязват противника на най-голяма дистанция и е добре да имате по един във всяка бойна групировка, особено ако е танкова. Бронираните машини са страшно оръжие и проста пехота нищо не може да им направи. Често обаче те нищо не виждат и могат да бъдат отстреляни дори от едно-единствено противотанково оръдие. Повечето танкове (освен най-скапаните) имат оръдие плюс няколко картечници (съществува един модел английски танк, в чийто арсенал присъства дори и горелка!). Бронята им е напробиваема за пушки, автомати и картечници (с малки изключения).

Следващите единици, които трябва да спомена, са средствата за противовъздушна отбрана (ПВО) и противотанковите самоходни оръдия. Танковете убийци изглеждат като обикновени танкове, но са по-добре въоръжени и доста по-бавни. Доста забавен е звуковият ефект, когато ПВО-то успее да свали някой нахален вражески бомбардировач. Имате чувството, че летателния апарат направо пада върху главата ви. Понякога противовъздушните оръжия са суперполезни и срещу наземни цели.

Статичната бойна техника също е много разнообразна – противотанкови и противовъздушни оръдия от най-различен модел и калибър, картечници, мортари, артилерия и т.н.

Всички муниции са ограничени, затова войските ви регулярно трябва да презареждат от камион с боеприпаси (supply truck). Добре е винаги да имате под ръка такова камионче там, където е напечено. То служи и за построяване на понтонни мостове, танкови препятствия и поправяне на всякакъв вид

## Реализмът в Sudden Stirke е пълен

Когато стане напечено, направо ще се почувствате като на истинско бойно поле – викове, писъци, руснаците с тяхното дежурно "За Родину". Всичко е толкова реалистично, че направо ми увисна ченето (дори и сега след толкова време игра ми се случва понякога). Но реализмът би отишъл по дяволите, ако войските ви не ставаха по-добри след всеки изстрел, при всеки ликвидиран противник и след всяко преодоляно препятствие. Опитът е точно толкова ключов, колкото би трябвало да бъде. От него зависи всичко – бързината на предвижване, обхвата на виждане, точността и способността на единиците ви да избягват вражески огън. Съвсем като истински войници и вашата пехота, отлично умее да прави всякакви кретенски неща – да пуши, плюе и дори да... пикае! :-) Ако се загледате внимателно, като нищо може да уловите вашите кашици обилно да напояват плажовете на Нормандия да речем... :-))) И като стана дума за реализъм и Нормандия, трябва да ви кажа, че десантът, състоял се на този плаж, е направен страхотно. Ще можете да се насладите на усещания, подобни на емоциите при гледането на филма "Спасяването на редник Райън". Стига да ви харесва, разбира се. :-)

## за да бъде успешна една операция

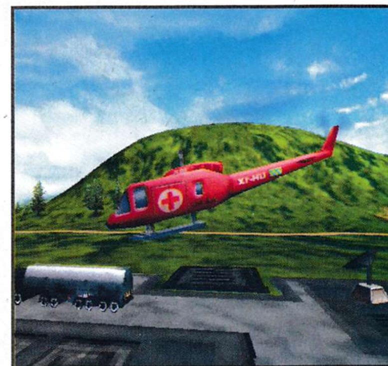
почти винаги е необходима артилерийска поддръжка. Още поотчайваща е липсата на самоходна артилерия. Обяснявам си този пропуск с това, че играта се стреми да бъде тактическа, а не "диво пуцане". Все пак насладата от стрелбата на реактивнита минохвъргачка БМ-13, известна повече като "Катюша", е наистина голяма. Само една от тези убийствени установки покрива с огъня си огромна площ и изпепелява всичко живо... Изглежда в днешно време повечето разработчици са позабравили, че понякога няма нужда да си блъскат главите над някой засукан сценарий. Човешката история представлява идеален извор на свежи сюжети, особено за RTS. За да се направи свястна стратегия, не е нужно да се открива топлата вода. Просто трябва кратко проучване на историческите събития, изпипване на детайлите, добра графика и читаво озвучаване и хитът е готов. Какъвто е и случаят със Sudden Strike.

*Павел Панков*



# SUPER HUEY III







А-а-а-а... Отчаяният ми вик разцепи тишината над едно от софийските гета. Изпитвах влудяваща потребност да влетя в килера, да измъкна теслата и да разсека на две невротичната булонка на съседите. Някъде нещо дълбоко в мен беше започнало да прегрява... Играех на Super Huey III. Никога не съм си представял, че съществува игра със странното име "Супер Хюй", която да е правена от фирма с още по-странното име "Косми" (Cosmi). :-) Оказва се, че

### такова животно има

и по нелепо стечение на обстоятелствата на мен се падна честта да пиша ревю за третата му част.

Ако някога основете концентрационен лагер или просто решите да измъчите нещастните си роднини, намерете тази игра! Само в един обем от около сто мегабайта са събрани неща, които биха изправили косите на всеки хуманоид, попадал поне веднъж на игра, която дори бегло напомя симулатор. А би трябвало това да е симулатор на вертолет. Ще се сблъскате с архаични менюта, тотално отсъствие на някакъв (дори безумен) сценарий, плюс 3D от времето преди първия Quake. За Бога, симулатори като F-117, които вече са на по триста години, имаха по-добро оформление.

Най-общо казано цялата Super Huey III е пълна с прекрасни, тихи безумия, достойни за кошмарите на някой буйстващ пациент от Четвърти километър (Институт по психиатрия – бел. ред.). Като пример бих могъл да посоча рамката на кокпита. Трябваше да минат почти десет минути, докато успея да откъсна поглед от нитовете по горната част на кабината. Ако я видите отделно, без някой да ви спомене какво точно представлява, спокойно може и да си помислите, че се намирате в рицарски доспехи или изпълнявате бойни мисии с батискаф. Не бих казал, че разбирам много от хеликоптери, но определено в света не съществува вертолет с толкова гротескна кабина. Също така съм убеден, че никъде не съществува и

### хеликоптер, чието основно оръжие е пистолетът

Почти съм сигурен обаче, че ако бяха помислили малко повече, авторите щяха да монтират и нож или нещо като моторна резачка на своето витлово изчадие.

Е, за моя най-голяма радост явно силите им бяха стигнали да се изгаврят качествено само с графиката и звука. Ако случайно баба ви пази някое от старите блокчета за рисуване, внимателно погледнете в него. Добавете един два ръба към някоя произволна рисунка, махнете един два от по-ярките цветове. Картината, която ще получите, определено ще е далеч по-интересна и смислена от графиките на SH III. Единствената мистерия в случая идва покрай 3D-изискванията на играта. Дори не мога да си представя как са направили толкова тежък енджин при толкова скапана графика.

Между другото, винаги съм се чудил откъде се пръкват хората, които озвучават подобни симулатори. Честно казано, ако всички игри имаха аудиоефектите на Super Huey III, звуковите карти щяха да станат абсолютно излишни. Не че звукът на играта излиза от добрия стар PC-спикър, но ако го правеше, едва ли щеше да има забележителна разлика...

Явно в предишния си живот съм направил нещо много, ама много лошо. Е, сега се надявам, че след като изиграх Super Huey III, поне част от черните ми точки ще бъдат заличени. Единствено съжалявам за десетината нервни клетки, които определено изгубих в "неравната" борба. Моля се следващите игри, които попаднат в ръцете ми, да си струват. Всъщност бих предпочел една лоботомия пред възможността да попадна на подобна боза още веднъж...

*Сергей Ганчев*

FLIGHT SIM

| | |
|---|---|
| графика | ★★☆☆☆☆ |
| звук | ★★☆☆☆☆ |
| геймплей | ★★☆☆☆☆ |
| общо | ★★☆☆☆☆ |

PC CD ROM

**издател**
Cosmi www.cosmi.com

**системни изисквания**
Windows 9x/ME, Pentium 300 MHz
32 Mb RAM, 3D Video, 100 Mb HDD
space, Mouse, Joystick, Keybord

# ROME: CAESAR'S WILL





Вероятно много геймъри ще прелистят направо на следващите страници на списанието преди да прочетат за новата игра на Montparnasse Multimedia. За съжаление, quest-овете са леко замиращ жанр, особено историческите... :-) Но не бързайте, играта не поднася просто сухи факти. Ако има нещо, с което Rome: Caesar's Will трябва да се гордее, това е начинът, по който са преплетени реалност и измислица. Ето за какво става дума...

Една година след смъртта на Цезар в Рим отново цари хаос. Носят се слухове, че императорът е оставил второ, неоткрито до момента завещание. Претендентите за наследници са много. Населението ежедневно се сблъсква със заговори и шокиращи интриги. Но да караме подред...

*"Hercules...*

*Затворът Mamertine е смразяващ. Крясъците на изтезаваните кънтят в ушите ми. Обзема ме отчаяние. Телата на тези, които виждам от килията си, представляват купчина кървава плът. Страх ме е... Не ме изоставяй, дори и ако всички доказателства са против мен. Кълна ти се! Не бих могла да планирам нечия смърт. Особено на Titinius, който винаги се е отнасял с уважение към мен..."*

Тук нашият главен герой Hercules прибира сърцераздирателното писмо на своята любима Aurelia в... (там, където си събира предметите :-)) и светкавично започва своето разследване. Трябва да го проведе до 40 дни, защото тогава Aurelia ще бъде екзекутирана... За какво всъщност става дума?

Почитаният римски първенец Titinius пие от златна чаша, инкрустирана със скъпоценни камъни, поднесена от неговата прекрасна съпруга Aurelia. Миг по-късно спазми и гърчове обхващат цялото му тяло... Той умира. Съпругата твърди, че това е бил любовен еликсир. Всъщност чашата съдържа бързодействаща отрова... Aurelia е обявена за виновна. Но за какво? За престъпление, извършено от ревност? От страст? Виновна, защото е обичала съпруга си и не е понесла мисълта, че ѝ изневерява? А може би причината е

**заговор от общодържавен мащаб...? Кой знае!**

Няколко дни преди трагедията Titinius написва своето завещание (което изглежда е било основно занимание на древните римляни :-)) и то естествено липсва... Може би Aurelia е получила exclusive preview на документа? Кой ли е наследникът? Дори секретарят не е присъствал, когато Titinius е писал документа... Ситуацията става още позаплетена, когато откривате бял лист и "симпатично" мастило в кабинета на починалия. Поднагате пергамента на пламъка на някоя от многобройните факли и... Да, ама не :-(. Колкото и да кликвате с предмета върху игривите пламъчета (които сякаш изобилстват в играта, за да ви дразнят), няма да се получи... Трябва да откриете точно определения пламък... А написаното се вижда едва след като нагреете листа на лампата, която се намира на масата в къщата на покойника.

В хода на играта ще можете да се срещнете с исторически личности като Марк Антъни (Антоний де... :-)), Брут, Октавиан, Клеопатра и да направите много интересни разкрития... Ще ви спестя подробностите, за да не ви разваля удоволствието. Лично аз открих такова само в интригуващата история, но в крайна сметка това е куест... Смятам, че голям плюс на играта е, че може да накара такива като мен да научат повече за историята на Древния Рим :-). Да си призная честно наистина ми беше приятно. Французите от Montparnasse Multimedia са отделили и специално местенце в менюто за тези от вас, които имат по-задълбочен интерес към историята.

Озвучаването също е на доста добро ниво. За съжаление, то е последното добро нещо, което ми идва на ум :-(. Постигнат е нужният ефект и атмосфера. Професионални актьори озвучават героите, при това на доста разбираем английски. Дори без субтитри можете да разберете думите им идеално. Има и един доста тъповат минус... Hercules доста се озорва, докато прецени пола на своя събеседник. За по-лесно той винаги се обръща към него в мъжки род :-).

Графиката е сравнително добра. Персонажите са 3D-анимирани обекти, заобикалящата ви среда също е триизмерна (много красиво наистина!), но за съжаление е статична.

Леко дразнещ е фактът, че и водните повърхности са статични. Авторите са се опитали да замажат положението, но само са го влошили. Ако например погледаме някой фонтан, веднага ще забележите, че в центъра му се мъдри тънка 2D-струйка, която не разг-

HISTORICAL QUEST

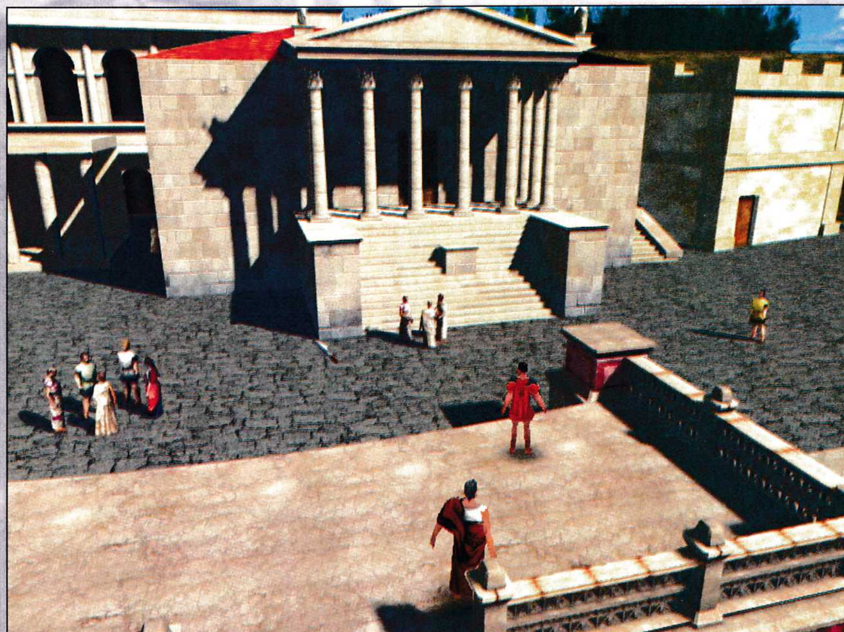
| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★★½ |
| геймплей | ★★★ |
| общо | ★★★★ |



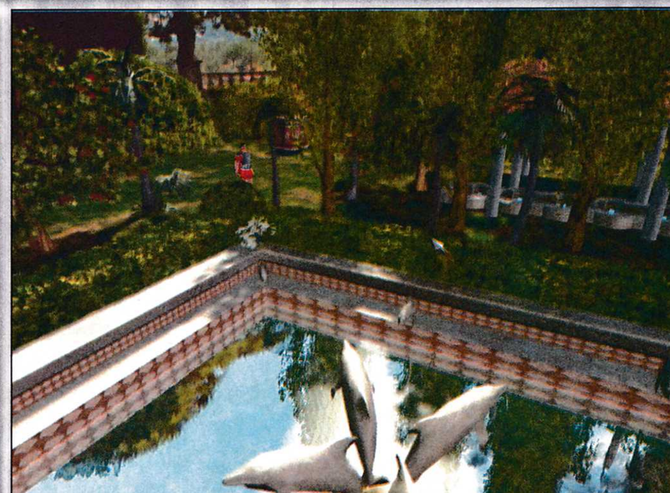

**издател** Montparnasse Multimedia
http://www.aleajactaest.com

**системни изисквания**
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
3D Video, Windows 9x, DirectX 7
Mouse и много търпение







вижва водната маса под себе си и стои като залепена. Ще забележите също, че има само няколко движещи се вълни в най-близката част на морето... Друга интересна подробност са сенките на дърветата. Понякога те падат върху героя, а друг път го оставят да се радва на слънчевите лъчи, дори когато е стъпил стабилно под някое кичесто дръвче... Интересно е да чувате и как персонажите разговарят, без да мърдат устните си... Все пак като цяло графиката радва окото, така че не обръщайте голямо внимание на опитите ми да се заям за нещо :-). Лошо впечатление ми направи и фактът, че един и същи герой може да се намира едновременно на няколко места. Има хора, които ви пресрещат, където и да отидете.

### Относно геймплея...

Той ми развали цялостното впечатление от иначе нелошата игричка :-(. Hercules се върти като гламав при всяко мръдване на мишката (респективно курсора на екрана). Гледната точка се мести твърде често, когато сменяте мястото си. В началото това може да ви звучи интересно. Като поиграете обаче, със сигурност ще се откажете от тази своя заблуда.

През по-голямата част от времето ще трябва да пътувате напред-назад из определените ви за това места в Древния Рим и да досаждате с въпроси на невинните хорица. Но това не е всичко! Вие дори не можете избирате тези въпроси сами :-(. Имате право единствено да посочите в какво настроение ще поведете разговора и после се превръщате в някакъв страничен наблюдател.

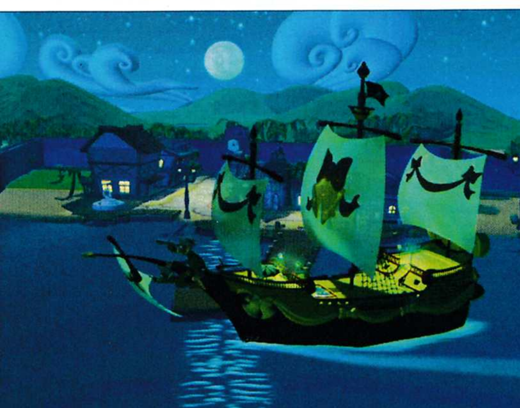
"И все пак трябва да има истински задачи", казах си аз. Това все пак е quest! Бях разочарована от първата, която получих... Какво ще кажете да подредите завоюваните от Цезар територии на една карта? Оставя ви без дъх, нали?! Аз все пак не се предадох, порових в Енциклопедия Британика и... ето! Най-после отговор! Заслужих си достойна награда... Но не я получих :-). Просто ми разказаха една историйка, за която добих бегла представа още в интрото.

Както вече разбрахте, има няколко начина за преминаване на дадена ситуация. Това обаче не води до автоматичното изключване на другите варианти. Така си губите и без това ограниченото време, за да помагате на различни хора, и в замяна получавате една и съща информация. Други действия, които ядат от времето ви, са самото пътуване по различните места и честно безсмислените разговори, които водите...

Като заключение все пак ще подчертая, че играта има много интересен сюжет. Поради липсата на куестове напоследък феновете ще трябва да ѝ се порадват. Нали знаете, като няма риба и ракът е риба :-(.

*Лили Стоилова*








| ADVENTURE | | |
|---|---|---|
| графика | ★★★★★½ | PC CD ROM |
| звук | ★★★★★★ | |
| геймплей | ★★★★★ | |
| общо | ★★★★★½ | |

**издател** *2xCD*
Lucas Arts
*www.lucasarts.com/products/monkey4*
**системни изисквания**
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM
8-1133 MB HDD, D3D Video, DirectX 7

# ESCAP MON IS

Това е материал, писан от един обикновен човек за един не дотам обикновен пират... Ако въобще може да се каже, че е такъв!

Драги читатели, моля обърнете внимание на героя, който заема главното място в това невероятно приключение. То е изпълнено с пирати в безсрочен отпуск, със съкровища, скрити на такива места, че ВЪОБЩЕ не могат да бъдат открити, с опасни авантюри, които винаги се случват на някой друг, и с жени, които в легнало положение са по-високи. И кой е на върха на всичко това? Човекът, който поражда конфликти навсякъде, където се появи. Личността, влязла в историята на мореплаването с рекорд за най-много потопени кораби за най-кратко време. Персоната, омаяла маса дами по всички карибски острови, разчитайки само на способността си да говори като първокласен сваляч (и на безспорния си чар, разбира се :)). Няма грешка това е...

Ахой!

**The almighty pirate Guybrush Threepwood is back...**

Завръща се и то не как да е. Той пристига с гръм и трясък на малкия екран на нашия компютър – изцяло променен и нов човек. Lucas Arts наистина са направили нещо добро, нещо, което заслужава да се нарече продължение на безсмъртната сага за Пирата на Седемте морета – Гайбръш Трипууд. Отърсил се от старата страст за слава (де да беше точно така), той вече се е отдал на съвместен живот с любимата си Elaine и е на път за родния Melee Isand.

Но неочаквано, потънал в мисли за старите времена и приключения, Гайбръш осъзнава, че корабът му е превзет от пирати, а той самият, е вързан за мачтата. Е, колко пъти сме го спасявали от подобни ситуации! Да не забравяме, че проблемите са негова втора природа. И от тук започват, или по-точно продължават вашите негови приключения. Няма да ви кажа как, но успяваме да потопите атакуващия пиратски кораб и благополучно да достигнете да заветната цел – милия и премил Melee Island.

Но пристигайки, любимата маймунка на Илейн ви съобщава за някаква нова каша. Случило се е нещо много лошо и нередно. Оказва се, че гражданите решили, че губернаторката Elaine е мъртва. Те са наели човек да срути имението ѝ. Имате късмет, че по това време още на са открити булдозерите и багерите. Населението е платило на един грозен и недодялан пират да събаря къщата с катапулт. Той обаче е толкова калпав, че успява да оцели само кактуса, разположен на 20 метра вдясно от постройката. И ето го и първото предизвикателство:

**да кажем "не" на деструктивните действия!!!**

Но изниква и друг проблем – след "смъртта" на губернаторката трябва да се избере нов градона-



# E FROM NKEY AND



чалник. Налага се да се проведат избори, освен ако... не се докаже, че Илейн в действителност е жива. Единственият начин това да стане е като представите подходящо удостоверение. За най-голяма радост на любителите-мореплаватели то може да се вземе единствено от адвокатите на съседния остров.

Гайбръш, естесвено, не е очарован от идеята, но кой може да устои на красотата и чара на молещата го Илейн? И хайде на път! Героят сбира банда юнаци и се впуска отново в разтърсващи приключения и кървави битки за чест и слава... А уж се беше оправил :-).

И горе-долу от този момент се започва с

### обърквациите, сложните главоблъсканици и проблемите

И не си мислете, че ще ви е лесно. Още от самото начало ще трябва да разрешавате трудни задачи. За да не ви развалям кефа от играта, ще започна с нейните недостатъци. Ако небивалият успех на предишните части се дължеше на суперлогичните и интуитивни куестове, сега май авторите са се попрестарали. Има места, където ще ви се наложи да обикаляте като гламави и да търсите решение на нещо, което не ви е съвсем ясно. Гадно е наистина... удоволствието се разваля, а до голяма степен самочувствието ви се понижава. Поне аз, изпълнявайки успешно дадена задача по хитър начин, се възприемам като "най-умния и велик" човек на планетата. А като се лутам два часа без цел и посока, се чувствам малко тъп и безполезен за човечеството :-).



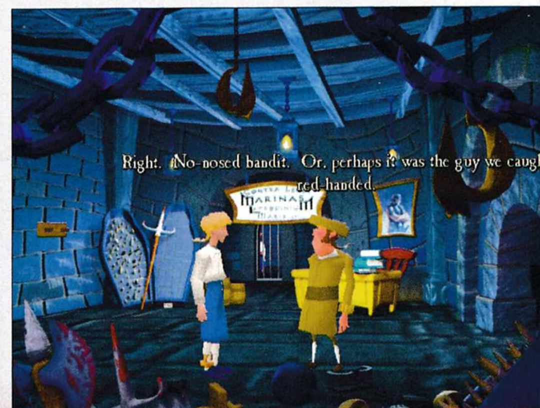
Но не се стряскайте, това се случва само на две или три места в цялата игра. Ако приложите старата и изпитатна система – "всичко с всичко" (пробвате да комбинирате всеки предмет с другите), ще успеете да се преборите с тези безумно скучни положения. Малко help, понеже се измъчих да търся как се комбинират неща от инвентара. Най-накрая открих – активирате го и натискате U, след което предметът слиза под другите и вече може да се комбинира!

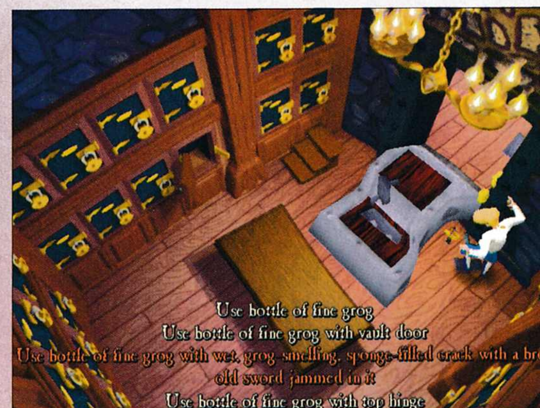
Ще има и моменти, в които найслучайно ще намирате търсена от вас вещ, въпреки че ще сте минавали през това място над сто пъти. За улеснение ще ви препоръчам да се оглеждате – предметите, които могат да се взимат, са по-ръбати от другите. И като казах ръбати, се сетих за графиката. Найпрелестните и сладки рисунки, появявали се някога на мониторите на хората, които харесват куестове!

### Графиката е страхотна

и няма да ви писне дори след обещаните от авторите около 60 часа геймплей. Тя е великолепна, очарователна и невероятна. Дизайнерите наистина са се потрудили, за да получим това, което виждаме сега. Къщите са като излезли от анимационно филмче, небето като захарен памук, а парковете – като райски градини. За разлика от тях обаче, героите (PC-та и NPC-та) са направени доста ъгловато. Това въобще не е проблем, напротив – изглеждат много симпатични и комични.

Изпадайки в захлас, забравих да спомена най-важ-






















ното – Гайбръш вече се е адаптирал към най-новите 3D технологии и е изцяло триизмерен, също както и целия екип от герои, героини и декори. В тази част отново ще срещнете стари познайници: Вуду Жрицата, Отис, Карла и много други. Това е добър ход от страна на авторите, защото така са постигнали един цялостен и завършен свят. В него всеки живее свой собствен живот, който малко или много се преплита с живота на останалите.

За уникалната атмосфера допринася, разбира се, и невероятната музика. Много весели и същевременно успокояващи мелодийки, които въобще не омръзват. Освен това всеки герой е озвучен по перфектен начин – със свой собствен глас, който напълно отговаря на характера му. Като цяло в графично и звуково отношение авторите са постигнали нещо невероятно. Това, което са искали да направят в предишните две части, е събрано накуп, че и подобрено. По отношение на тези два критерия по-добър куест не е излизал досега. В това свое твърдение съм 100% сигурен!

Малко странно е, че Escape From Monkey Island 4 се играе изцяло с клавиатура. Включена е възможност за управление с joypad, но нямах възможност да я изпробвам. В първия момент това може да ви се стори малко странно, но впоследствие ще привикнете и ще видите, че не е неудобно. Така

**Monkey Island заприличва повече на adventure,**

отколкото на истински куест, въпреки че няма характерните черти на adventur-а. Lucas Art са направили доста промени в геймплея. Всеки, който е играл предишните части, вероятно си спомня Insult Combats. Това бяха битки, които се решаваха не с бой, а с надговаряне. Целта беше да се отговори смислено на въпрос на противника или вашият отговор да се римува с питането. Тези битки преди се срещаха на едно-две места в играта. Сега ги има поне по два пъти на Act и са доста по-трудни.

Най-голямото предизвикателство обаче е The Monkey Kombat (нещо като Mortal Kombat, само че с повече маймуни :-)). Ще ви се наложи да го минете, за да превъртите играта. Така че тези, които не харесват този начин за водене на битки, да не се захващат въобще с EMI4. В него ще проведете серия Insult Combats, които наистина ще ви вземат здравето. А иначе в играта този дуел няма да бъде само с мечове. Примерно още в самото начало ще се наложи да играете Insult Arm-fight (канадска борба).

А иначе добрият стар Monkey Island си е същият – пълен с лафове и закачки. Хуморът отново е на доста високо ниво и лично за мен си остава най-готиният в този тип игри. Ще чуете доста шантави игри на думи, които за съжаление са непреводими на български. Гайбръш се е заредил с маса нови майтапи и е останал същият наивник и сладур. Винаги, когато си отвори устата, казва нещо, което кара дори и най-сериозните геймъри да разцъфнат с усмивка на лицето.

Lucas Arts определено са успели да направят играта, която всички отдавна чакаме. Промяната в геймплея, по-трудните и понякога нелогични куестове са част от недоизпипаните неща. Но иначе едва ли ще има разочаровани. Новата графика и феноменалният звук са може би едни от най-хубавите в жанра. Така че включвайте вашето PC и подхващайте новите приключения на Гайбръш Трипууд!

*Орлин Широв*



# Microsoft COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
## WW II PACIFIC THEATER







Май успях да се справя безпроблемно с MS Combat Flight Simulator 2 и най-вече с йероглифите, които изобилстват в него. Въпреки японския, който заема едно твърде специално място в тази игра. Истината е, че ако не беше моят надплатформен колега Ивелин Иванов, който в миналия брой се скъса да ви хвали игрицата Metal Gear Solid и неговите езикови познания от родината на конзолния гейминг (известна и като Страната на изгряващото слънце), това едва ли щеше да се случи. Изглежда създателите са решили да си спестят разходите за локализация на играта в родината на Годзила и Якудза.

Новият симулатор на гиганта Майкрософт отново ще ви върне в епохата на Втората световна война. Той ще ви позволи да се сражавате не само от страната на Чичо Сам, но и с военно-въздушните сили на Японската империя. И понеже това е една свръхреалистична игра, всички надписи в кабината на вашия пилот-камикадзе са изобразени с неразбираемия език на самураите и нинджите. За съжаление, моите познания по японски се изчерпват с цифрите от едно до десет, които научих в крехка тийнейджърска възраст, докато се опитвах да разкрия тайните на карате Киокушинкай, а моят сенсей (т.е. треньор) полагаше усилия да охлади ентусиазма ми с тупаници в корема... :-) Създателите на Combat Flight Simulator 2 все пак са помислили за преобладаващата част от геймърите и тук-таме са поставили субтитри на английски. Все пак повечето хора не са полиглоти и японски не разбират. Освен това те са добавили и доста удобен "балонен" хелп. Когато задържите курсора на мишката върху някой от уредите в кабината, веднага се появява обяснение за какво служи той, независимо от каква националност е самолетът ви. Така че спокойно, няма да се налага да учите езика на въздушните асове с дръпнати очи.

Действието на Combat Flight Simulator 2 се развива единствено на

### Тихоокеанския фронт

И най-вече в зоната на Соломоновите острови. Доста европейци се заблуждават, че американците цинично са си клатили краката до десанта в Нормандия и са оставили само руснаците и британците да воюват на територията на Стария континент. Това обаче е доста далеч от истината. След нападението срещу военната база Пърл Харбър янките започват не по-малко ожесточена и кръвопролитна война срещу Япония на територията на Пасифика. Точно върху тази част от Втората световна война и най-вече върху нейната въздушна част, е фокусиран новият симулатор на Microsoft.

Както изглежда, Combat Flight Simulator 2 ще има доста по-голям късмет от своя предшественик. Преди около две години първата игра от серията попадна в не много приятната компания на симулаторите WWII Fighters на Jane's и European Air War на Microprose, които бяха няколко класи по-добри и безпроблемно я издухаха от пазара. Сега обаче продуктът на Microsoft е призван да запълни една широко зейнала празнина на пазара. Настървените за нови подвизи фенове на свръхреалистичните игри с ретро-самолети вероятно от доста време точат лиги за нещо подобно. При липсата на конкуренция те вероятно няма да имат избор и ще бъдат принудени да се задоволят с този не лош симулатор.

Без да блести с нещо специално Combat Flight Simulator 2 може да се определи като

### своеобразна ретро-имитация

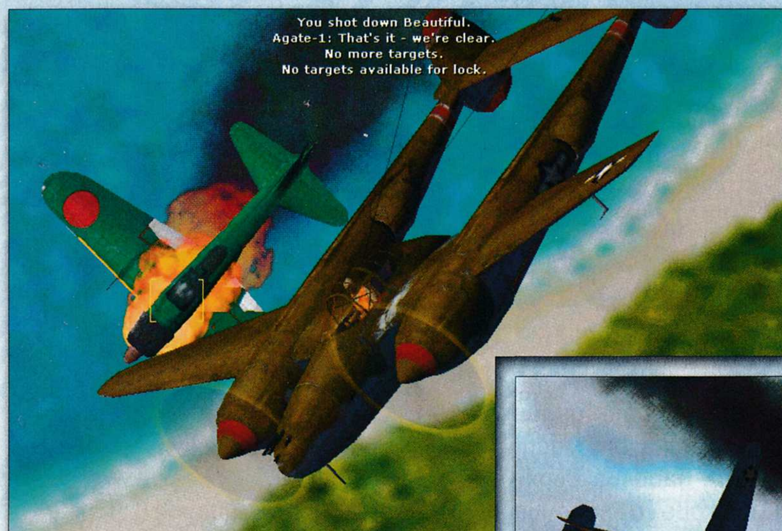
на класическия Falcon 4.0. Това ще рече, че тази игра е толкова реалистична, че се доближава до истинското управление на



| FLIGHT SIM | |
|---|---|
| графика | ★★★½ |
| звук | ★★★★½ |
| геймплей | ★★★★★ |
| общо | ★★★★★ |

PC CD ROM

**издател** 1x CD
Microsoft www.microsoft.com/games
**системни изисквания**
Pentium 300 MHz, 32 MB RAM
300 MB HDD, Direct3D Video card,
Windows 95/98/ME/2000










самолет от времето на Втората световна война. В известен смисъл може да се каже също, че тя наподобява и Jane's F/A-18 Hornet, тъй като се налага да излитаме не само от писти на сушата, но и от самолетоносачи. Всъщност това май е първата игра с витлови самолети, където понякога трябваше да стартирам от палубата на кораб... Ще ви призная, че понякога тази маневра граничи със самоубийство. В онази епоха изглежда не е имало парни катапулти, които да изстрелват вашия самолет при излитане. Ако натоварите машината с твърде много бомби и я заредите с гориво за далечен полет, пистата на самолетоносача определено няма да ви стигне. Доста вероятно е бойната машина застрашително да се насочи към водата, вместо да набере височина. Това не бива да ви плаши. Все пак самолетите от онази епоха са били доста тромави машини. Ако обаче се паникьосате и дръпнете щурвала рязко към себе си, задължително

### ще цопнете в Тихия океан

Това беше само една малка илюстрация колко реалистично е управлението на самолетите в Combat Flight Simulator 2. Ситуацията при кацането е аналогична. Ако се приземявате на сушата с висока скорост и рязко натиснете спирачките, самолетът ви ще навири опашка и ще забие нос в земята. Все пак аеропланите от Втората световна война не са имали преден колесник с амортисьори. Когато се приземявате на самолетоносач, нещата са далеч по-опростени – или закачате куката на вашия изтребител за металните спирачни въжета на палубата, или ги пропускате и завършвате полета си с фатално "гмуркане" под водата... Моделът на полета се припокрива сто процента с действителността. Самолетът ви лесно влиза в свредел при резки маневри, неумели опити за лупинги и твърде грубо боравене с джойстика.

В този симулатор ще можете да управлявате седем вида самолети – четири американски и три японски. Авиацията на янките е доста по-добре бронирана, но за сметка на това тотално издиша по отношение на маневреността. Японските асове пък са

### принудени да летят с паянтови аероплани

чиято метална обшивка е с дебелината на оризова хартия и може да бъде разпердушинена с един картечен откос. Стига, разбира се, да успеете да се прицелите във въпросния пъргав жълтурко.

В играта има и доста други реалистични неща. Докато сте във въздуха, ще трябва да се пазите не само от вражеския огън, но и от всякакви други летящи предмети. Имайте предвид, че парчетата от разпердушинения самолет на опонента ви могат да надупчат и вашата въздушна машина, ако не се намирате на безопасна дистанция. Същото може да ви се случи, ако вражеският аероплан вземе че експлодира съвсем близо до вас. Гаден номер, нали? И все пак хората от Microsoft са се погрижили и за мързеливците като мен, тъй като са добавили достатъчно опции за премахване на реализма. Така че, ако не искате да летите сумати време до целта или пък не желаете да захождате по няколко пъти за кацане, просто можете да прескочите въпросните досадни процедури.

Във визуално отношение добро впечатление ми направиха може би само експлозиите във въздуха и пробойните от куршуми по надупчените самолети. При толкова високи хардуерни изисквания обаче тази игра трябваше да изглежда няколко пъти по-добре. Ако не ставаше дума за Microsoft, вероятно щях да кажа, че авторите не са имали време и средства за по-мощен графичен енджин. На фона на симулатора Crimson Skies, който също е правен от компанията на Бил Гейтс, обаче не бих могъл да оправдая тази немърливост.

*Морган Кроу*




Играта Zeus е истински шанс за част от днешните тийнейджъри, които не четат книги и не познават митологията на Древна Гърция, да научат за живота на първата демокрация в човешката история. Всичко е направено такова, каквото е било наистина в античните полиси. Присъстват основните сгради и дейности, които са характерни за епохата...

Първоначалното впечатление е, че Zeus твърде много е копирана от Caesar 3, но всъщност е много по-богата и интересна. Наистина като енджин двете игри са почти еднакви. Това обаче никак не намалява достойнствата на новия хит. Онова, което наистина ми хареса, е, че като в същинска стратегия в реално време разполагате не само с инженерни, архитектурни и икономически възможности за изява, но и с военна мощ. Трябва да водите истински битки, подобни на сраженията в Age of Empires. Освен армията, която създавате, можете да

### викате на помощ и някой герой

Той изглежда по-грамаден от обикновените хора, които живеят в града, но пък е по-малък от боговете, които от време на време също навестяват вашия полис. Трябва да прибягвате до услугите на някой от изтъкнатите гръцки воини, когато искате да разрешите даден проблем. Например в една от мисиите ужасна хидра се заселва върху мраморните ви блокове и започва да разкъсва всичко живо. Може да я победи само Херкулес. Той обаче не идва така лесно в града ви. Необходимо е да изпълните всичките му прищевки, за да го привлечете. В тях често се включват изискванията за красива гледка около къщата му – беседки, фонтани, философски подиуми, театри и т.н., или пък доставянето на петнайсет амфори с вино, изграждането на бойни кораби и др. Това с виното не е никак лесно, колкото и елементарно да звучи...

По отношение на графиката може да се каже, че не е напълно триизмерна, но пък 3D-то е балансирано така, че дърветата, които много-много не се виждат, са спрайтове, а хората са много добре направени. AI-то и pathfinding-ът са на много добро ниво.

За изграждането на сюжета в различните кампании са послужили реални събития от Древна Гърция. Интересното е, че всеки град има божества, които живеят в него при нужда и му помагат. Няма нищо по-хубаво, ако войнствено настроени богове населяват полиса ви, защото ще го защитават заедно с вашата армия. Важно е да им изградите храм, тъй като иначе няма как да ги призовавате. Обикновено това е условие и за преминаването в следващ епизод. Ако например Дионисий нападне града ви, той ще алкохолизира вашите граждани. Те ще тръгнат след него и населението ви ще намалее драстично. Ако обаче имате храм на Арес, неговият обитател ще напердаши бога на виното и ще го изгони надалеч. Разбира се, няма да може да го убие, защото Дионисий, както и всички богове, са безсмъртни.

Да развиваме града е трудна работа, защото вашите жители се нуждаят от храна, дрехи, вино, оръжия и т.н. Вие обаче

### не можете да произвеждате всички ресурси

защото или теренът не ви го позволява, или просто мисията е такава. Единственото решение е в търговията. На картата на Гърция (която се намира в долната дясна част на екрана) ще получите информация за градовете, с които можете да осъществите икономически взаимоотношения. Ако например трябва да купите вино, а полисът, който го предлага, се нуждае от зехтин, трябва да достигнете до свръхпроизводство на маслиновото масло. Така освен за другия град, ще има по нещо и за вас.

Улиците във вашите градове могат да бъдат три вида – нормални, авенюта и булеварди. Покрай първите се строят обикновени къщи, които изискват по-малко културни сгради около себе си (театри, философски подиуми и гимназии). Богаташките имения задължително са разположени на авеню или булевард. Жителите им искат да гледат представления, да слушат

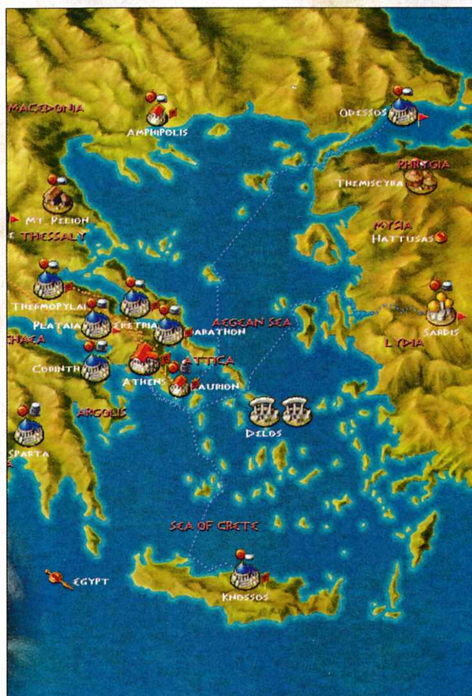
REALTIME STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика |  |
| звук | ★★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★★ |
| общо | ★★★★★½ |




**издател** 1xCD
Impressions
http://zeus.impressionsgames.com
**системни изисквания**
Penitum 166 MHz, 32 MB RAM, 800x600 video card, Windows 9x






трактатите на философи и да спортуват активно. Ако не построите културните сгради, вашите богаташки къщи няма да се развият. Милитаристите трябва да знаят, че това ще се отрази на армията, защото точно там живеят елитните воини и конници.

В близост до всяка група сгради – били те къщи или културни здания – трябва да има пожарна и наблюдателен пост, който следи постройките да не се срутят. Жилищата пък се нуждаят от фонтан и баня, защото иначе пламват епидемии. На два театъра трябва да има поне една театрална академия. По същия начин философските подуми се нуждаят от лицеи, които незнайно защо са наречени с неподходящото име колежи.



## Не бързайте да строите нови къщи

защото ще предизвикате безработица. Градът е силен, когато има добър баланс между броя на жителите и трудовата заетост. Работни места се създават благодарение на фермите, нивите, сградите за добиване на олио, винарните и всички други съоръжения, които имат отношение към икономическия просперитет. Стадионът е само един за целия град и трябва да бъде разположен в близост до богаташките къщи. По-голямата дистанция ще се отрази неблагоприятно на конницата ви.

Основната сграда е дворецът. Той трябва да бъде добре защитен, защото превземането му автоматично води до вашето поражение. В него стоят и войските ви. Понякога те излизат оттам, ако някъде по картата има опасност. Например случи ми се да загубя нелепо една игра, заради тези странствания на стражите ми. Отказах да се предам на вражеска армия, разчитайки на собствената си военна мощ. Но когато врагът влезе в града, се оказа, че моите легиони са отишли в другия край на картата, където щъкаше някакъв Минотавър. И докато полковете ми се завърнат, дворецът ми беше разрушен...

Менютата в Zeus са доста опростени. От най-горното строите къщи, второто е за развиване на ферми, лози, ниви и други селскостопански обекти. Следва меню за индустрията ви, както и за създаване на площади, гранари и търговски центрове. В близост до жилищните сгради задължително трябва да има площад (агора). На всеки площад поставяйте вендори (павилиони) за храна, дрехи и масло, а в богаташките квартали (където ще строите големи площади) и магазини за коне, вино и оръжия. Без площадите къщите няма да се зареждат добре и съответно няма да се развиват.

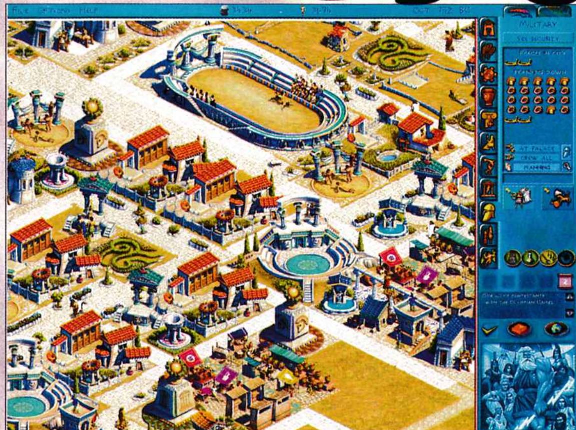
От друго меню строите сгради за хигиена – фонтани и бани, както пожарна и наблюдателни съоръжения. Има меню за администрацията и от него изграждате двореца и данъчните служби. Ако градът ви е богат, съветвам ви да намалявате данъците и дори въобще да ги премахнете. Тогава хората няма да негодуват... Други менюта са за културата (философия, театър и спорт) и за религията – от него изграждате храмове и работилници за тях. Със следващото меню можете да правите крепостните си стени, както и бойните кули. Има меню за естетиката – фонтани, беседки, благоустройство, паркове, лабиринти, басейни и т.н., без които сградите ви също няма да се развиват.

В случай, че в задачите ви за преминаване на нивото е превземането на друг град, можете да повикате съюзник.

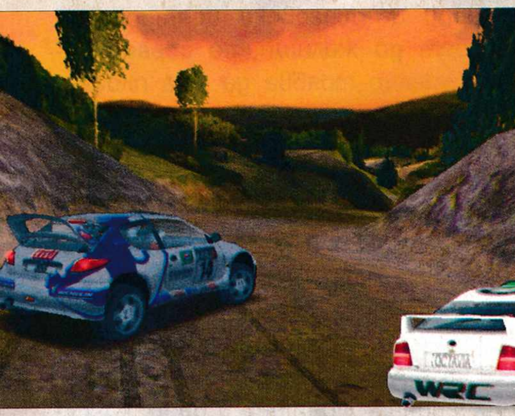
Когато атакувах град с многочислено по-голяма армия например, ми помогна войската на Варна (или Одесос, както се е наричал по онова време)...

*Свилен Енев*









# V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Любителите на високите скорости имат своята радост – Формула 1. Но не всеки обича само лудата надпревара със свръхскоростни коли. Някои предпочитат и малко тръпка, малко екстремизъм. Те възприемат колите като част от себе си. Тези хора не могат да




бъдат спрени нито от опустошителните снегове, нито от сухите и опасни пустини. Впуснали се в безумните гонитби по черните, прашни планински пътища, те не желаят да приемат друг начин на живот... Друг смисъл на своя живот. Изобщо друг живот!

### Абе, ти луд ли си?

Така би реагирал кажи-речи всеки, прочел това. Е, след подобно лирично и прочувствено въведение е нормално да си зададе този въпрос. За съжаление, не съм луд, а просто се опитвам да вникна в идеята на V-Rally 2 Expert Edition и на авторалитата изобщо. И да ви кажа още от сега, че играта е адски добра!

Съвсем искрено ви уверявам, че по-добро рали едва ли сте виждали досега. Като всеки продукт и то има своите кусури, но те хич не са много и не си струва да говоря за тях. Играта зарежда невероятно бързо, защото графичният engine е доста оптимизиран. Страничният ефект от това е, че графиката не е достатъчно детайлна. Infogrames за втори път пускат игра от серията V-Rally и за втори път




показват как се прави автомобилно състезание. Лошото е само, че не са купили лиценз от FIA (Международна федерация на автомобилистите) и вместо с имена на пилоти, съперниците ви са наречени Corol 1, Nissa 3 и разни подобни измислици. Но не си мислете, че това намалява достойнствата на играта. Ако имаше лиценз, тя просто щеше да бъде малко по-реалистична.

Звукът определено е на ниво, а играта си има и саундтрак с

### музика а ла Rammstein

Ако не си падате по industrial, спокойно може да сложите ваше CD и да послушате любима музика, карайки МПС-та с бясна скорост.

Начините за игра са четири. Първият е тривиалният Time Trial, в който ще се гоните с холограма на вашата кола и ще подобрявате предишни ваши времеви рекорди. Друг тип игра е Arcade. В нея ще се състезавате с още три автомобила по няколко писти. След серията надпревари ще бъде излъчен победител. Интересното е, че авторите са решили да сложат Check Points, т.е ако не стигнете от точка А до точка Б за Х секунди, просто отпадате от битката. Има три нива на Arcade: 1, 2 и Expert Level.

Традиционният вариант на играта е т.нар. Championship. Това е истинската надпревара за титлата, в която карате сами и времето ви се сравнява с постиженията на другите играчи. Ще имате възможността да се състезавате из целия свят като започнете от European Championship, преминете през World Championship и завършите с Expert. Четвъртият и най-интересен тип игра е V-Rally Trophy. Тук ще се състезавате по кръгови писти заедно с още три коли. Отново ще имате три нива на разположение: European Trophy, World Trophy и Expert. Имайте предвид обаче, че на Expert игрите са адски трудни и не са по силите на всеки.

Който и вариант да изберете, ви гарантирам

### дълги напрегнати часове пред монитора...

Ако ви писне да се надпреварвате с компютъра, ще можете да де-

РАЛИ

графика
звук
геймплей
общо






**издател**
Infogrames www.v-rally.com

**системни изисквания**
Pentium 300 MHz, 640 MB HDD
8 MB Video, DirectX 7
Windows 95/98/ME



монстрирате силите си пред своите приятелчета и в мултиплейър (до 5 човека). Има и възможност за Split Screen, която е страхотна. Ще можете дори да избирате дали екранът да е разделен хоризонтално или вертикално. Ако искате да се докажете пред кварталните геймъри, ще имате на разположение 80 пистови отсечки, пръснати из 12 различни държави. Разполагате с много автомобили. Казвам много, защото освен първоначалните петнадесетина коли, ще можете да спечелите още десетина бонус-возила. В начало те са разделени на три класа. Първите са World Class – големи машини до 300 конски сили. Тук ще откриете Peugeot 206, Skoda Oktavia, Subaru Imperza и още много други. Следващият клас е съставен от 2000-кубикови МПС-та. Тук попадат Peugeot 306, Renault Megane, Seat Ibiza и Vauxhall Astra. Третият тип коли са малките, лесно подвижни и силно маневрени буболечки с 1.6 литрови двигатели. Peugeot 106, Nissan Micra, Citroen Xaara са част от возилата в този клас.

По-нататък в играта може да получите достъп и до специалния клас – Bonus Cars. Там има десетина коли от 60-те години до днес, всяка с различни предимства и недостатъци. Авторите са получили лиценз за 16 от возилата в играта, а останалите са леко променени в сравнение с оригиналите.

Пистите, както вече разбрахте, са много. Извинете, не много, а УЖАСНО много. Има дневни и нощни, мокри и сухи, снежни и дъждовни, планински и крайбрежни или общо взето

### всякакви писти, каквито можете да си представите

Разбирайте го и буквално, тъй като в играта има и Track Editor (редактор за писти), който обаче е направен доста неразбираемо. Основните райони, в които се подвизавате, са:

**Portugal**
Една от най-лесните писти. Дълги прави шосета, малко завои и високи скорости.



**French Alps**
Ледовити и доста коварни трасета, множество завои и хлъзгави участъци. Пистата има неприятни нощни отсечки със снеговалежи.



**England**
Прави и идеално поддържани трасета. Много приятен за каране район. Пътят минава покрай фермички и бензиностанции.

**New Zeland**
Отново път, който минава из мокри и влажни гори. Ще караме покрай ферми, ниви и малки селца. Лесен, но безинтересен терен.






**Sweden**
Сняг, студ и нищо друго. Тук снегът достига до две педи и колата затъва на места. Доста трудни, криволичещи трасета. Много от участъците са нощни. Тук определено ще се затрудните.

**Spain**
"Небето като от коприна", но това не е моята родина. Адски красива част с пътища, които минават покрай замъци, руини и разни други исторически забележителности.



**Italy**
Труден преход между села и паланки. Път из планината, който криволичи и минава под скални образувания и водопади. Нощни и дневни участъци.



**Finland**
Мокри, хлъзгави и неприятни трасета, които минават из гъсти гори. На повечето отсечки вали силен дъжд, който пречи на движението.



**Corsica**
Най-красивите и увлекателни писти са тук. Трасета минават по морския бряг покрай рибарските къщи и плажовете. Има и трудни преходи.



**Argentina**
Каменисти и криволичещи високопланински пътища. Отсечките са къси, но доста нискоскоростни. Не ги препоръчвам тези, които повръщат по завоите.



**Indonesia**
Къси и трудни трасета. Малко завои, много неравни шосета и изненадващи чупки по пистата.



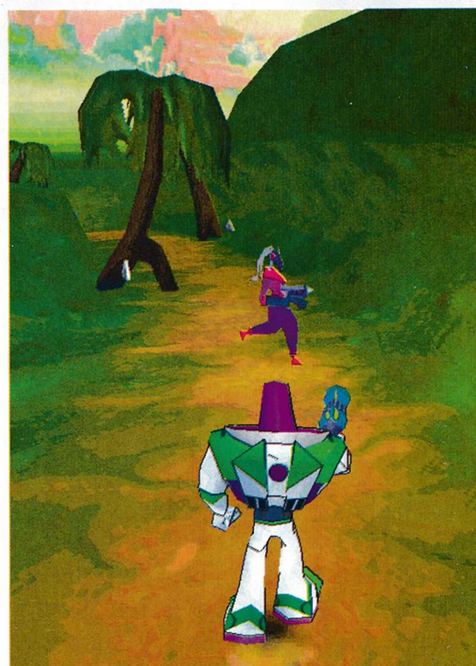
**Australia**
Суха, пустинна и жестока страна... Много интересни пътища, които минават под дървесните корони на баобабите, заобикалят резервати или лъкатушат покрай малки схлупени селца. Един от любимите ми терени с доста скоростни участъци!

Накратко това са трасетата във V-Rally 2 Expert Edition. Както виждате, те не са малко и едва ли ще ви омръзнат бързо. Забравих да спомена, че в играта има една доста интересна подробност. На места по пътя стоят групи зяпачи, които се разбягват като ви видят. За съжаление, те са доста пъргави и няма да можете да последвате заразителния пример на Max Damage от Carmageddon.

Infogrames са направили нещо наистина сполучливо и да се надяваме, че другите ще се учат от тях. Защото техният продукт е много добър и не е за изпускане.

*Орлин Широв*

# BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND



Мислите ли, че лесно се става дете...? Не говоря за това как се прави – това и баба го знае... Не съм сигурен за вас, но на мен ми беше доста трудно да си отговоря на този въпрос. И ето, решението дойде така внезапно, както само най-гениалните мисли спохождат обикновените хора. Кое би било по-естествено от това да правиш разни детски неща?

Отново последва дълъг период на размисъл... Какво ли прави представителят на изчезващия според статистиците у нас вид "модерно дете"? Тук се изморих да си задавам тъпи въпроси, запътих се към компютъра и... пак прозрение! Спрях за секунда. Не се случва често нормален човек като мен да получава повече от едно прозрение във всяко тримесечие. Те обаче станаха две и то за толкова кратко време! Ами играе на игри естествено!

Да се позабавлявам с Buzz Lightyear беше едно връщане към нещо позабравено и наистина детско в мен. Не знам дали ще ви изглежда прекалено лигаво или не, но идеята на играта ми се стори изключително добра. Там по най-простия възможен начин е представен супергероят, който обитава въображението на всяко дете.

## Първи стъпки по бойната пътека

Този така наречен "герой", на когото е кръстена играта и който е главно действащо лице във филма Toy Story (преведен у нас като "Играта на играчките"), издържа много на бой, но не е чак безсмъртен. След първото умиране дори почувствах известна вина. Даже ми стана доста гадно. Как такива изроди като моите противници са по-умни, по-сръчни или по-точни от защитника на "правата вяра", тоест от мен. Последва неизбежният втори опит. За третия нещо не ми се говори, но виж четвъртият си беше направо класика. Сравнително бързо навлязох в самата игра. Грубо казано – става въпрос за бягане с препятствия на дълги разстояния. Тук-таме трябва да се справяте и с малки куестове, които, разбира се, са по силите на всеки геймър в невръстна детска възраст.

Менюто на самата игра представлява карта на звездна система. При всеки "успешен" опит от ваша страна минавате на следващата планета или спътник от системата. До третата мисия няма да имате проблеми в обиколките си по останалите планети. По-нататък

## започват "сериозните" трудности

За всяка следваща планета ще са ви необходими определен брой отличия под формата на медали. Това означава не само да застреляте боса на края на нивото, но да го направите с финес. За незапознатите с тази претенциозна думичка



ACTION

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★☆ |
| звук | ★★½☆☆☆ |
| геймплей | ★★★★☆☆ |
| общо | ★★★★☆☆ |

PC CD ROM



**издател** **размер** 1x CD
Disney Interactive
www.disneyinteractive.com
**системни изисквания**
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM
500 MB HDD, DirectX 7, Win 9x



правя малко разяснение – нужна ви е бързина, точност, хитрост и скромност. В началото бях достатъчно бърз на правите отсечки, не особено точен и не толкова хитър, че да стигна първи на мястото на развръзката. Но най-големият ужас беше, когато не успях даже да се класирам във времето, определено като "последен срок за саморазправа с лошите типове". Причината бе желанието да събера колкото се може повече "триъгълничета", които са символ на парите в играта. Не че съм алчен, но човекът в началото спомена нещо за цените на услугите и аз взех да събирам де що видя. Символчетата за пари се отделят при всяко точно попадение. Ако сте зле във финансово отношение, може да се възползвате, но по възможно най-бързия начин. Иначе те изчезват, обезсмисляйки положените от вас усилия.

Разсъждавайки на спокойствие, откривам

### някакви наченки на стратегия и тактика

които са неприсъщи за предишните хитове на Disney. С "парите", придобити по почтен начин, може да се оборудвате с голям арсенал от разрушителни оръжия, мощни щитове и по-бърз превоз. Но... (мразя това "но") винаги става така – приходите се пресмятат едва на края и ако са по-малко от дадена сума, не получавате награда.

Все още съм на мнение, че да получиш всички отличия, тоест да свършиш цялата "мръсна" работа по нивата, не става отведнъж, колкото и усилия да полагате. Песимистите като мен са уважени с опция за SAVE/LODE и вариант за преиграване до постигане на желания ефект. Другите възможности от опциите са за промяна на положението на камерата и, разбира се, избор на по-удобни клавиши.

Страхотно впечатление ми направи фактът, че можете да си смените оръжията, с които сте се сдобили. Това е доста революционна промяна за игрите от този сорт. Не за друго, просто се хвърлих да играя без да прегледам подробно опциите. Например вторият бос направо ми изхаби нервите. Стрелям си го аз с последното оръжие, намерено някъде по пътя, а то - повярвайте ми - не беше от най-мощните.

След малка почивка с цел по-добро храносмилане отново тръгнах по мъките и се хвърлих в атака. Резултатът определено не беше в полза на погълнатата от мен храна. Замислих се. Въобще напоследък почнах много да мисля. Реших да преконфигурирам бутоните за управление. Когато стигнах до този, с когото мога да си сменям оръжието, физиономията ми сигурно е била достойна за топ 5 на десетилетието. Останалото беше просто наистина детска игра. Оказа се, че за всеки от щитовете на босовете си има специално "лекарство". Оказа се също, че има и известна полза от продължителното третиране на противника с по-слабото оръжие.

Нещо, което не ми хареса, бе липсата на ориентир за посоката на стрелба. Дори само една точка щеше да свърши отлична работа. Но явно идеята на производителите на играта не е била запознаването на децата с предимствата на оръжията с лазерно насочване.

Май не успях да ви запозная с историята на самата игра, защото не съм гледал въпросната анимация. Увереното от Disney Interactive е, че има връзка с приключенията на Buzz Lightyear и борбата му срещу злия Emperor Zorg. Ако това ще ви донесе по-голямо удоволствие, докато играете първо изгледайте филмчето. Дори да нямате тази възможност, просто се забавлявайте. И... един последен съвет. За да не получите тотално отвращение към всичко детско и да станете заклет и скучен възрастен, играйте на най-висока разделителна способност. Другите възможности дори не ги пробвайте – гадно е. Знам го от личен опит.

*Николай Петров*



# Starship Troopers




Гледали ли сте филма Starship Troopers (бяха го превели като "Звездни Рейнджъри")? Ако не сте, намерете си го и го гледайте. Това е доста добър научно-фантастичен екшън, гарниран с добра доза хумор. Първоначално играта Starship Troopers трябваше също да екшън и то триизмерен, разбира се, който да излезе малко след премиерата на филма. Но минаха години, а от играта нямаше ни вест, ни кост. И ето че сега внезапно, без каквото и да е предупреждение и при това от друг производител, се появява Starship Troopers, но вече като стратегия в реално време. Като цяло игрите, правени по филми, не са много сполучливи. За щастие в случая имаме едно изключение. За тези, които не гледали филма (или чели книгата-първоизточник, на Робърт Хайлайн), ще обобщя с няколко думи основната интрига...

2369 година е. Човечеството (каква изненада) обявява война на жестока извънземна раса. Този път враговете не са хуманоиди или малки зелени (или сиви) човечета, а...

**бобулечки, наречени "аракниди"**

През дългите години на технологичен прогрес хората са си изградили стоманено самочувствие. Това е и причината първата атака срещу планетата-дом на насекомите – Клендату – да се окаже пълен провал. Хората дават над 300 000 жертви през първите няколко часа на инвазията. Следва контраатака на аракнидите. Бойните фронтове се разгръщат в няколко звездни системи и човечеството започва да губи колония след колония. В играта вие поемате ролята на млад лейтенант, който току-що е завършил академията на елитните пехотински части MI (Mobile Inflantry). На него се пада решаващата роля в бойните действия.

От BlueTongue не са се придържали плътно към традициите на жанра RTS. В Starship Troopers ще срещнете и много тактически елементи, и характерни белези на ролева игра. Едно от първите неща, които правят впечатление, е, че не трябва да строите сгради. Единствените ресурси, с които ще трябва да се съобразявате, са живата сила и амунициите.

Тренировъчните мисии (четири на брой) са представени като изпити в академията на MI. В тях се запознавате с интерфейса на играта и управлението на вашата войска. Съветвам ви да обърнете сериозно внимание на подготвителните задачи.

За самия интерфейс мога да кажа само добри думи. Свиква се лесно и можете да го научите за не повече от десет минути. Има клавиши за всички команди. Подредени са добре и не е нужно да си разчеквате пръстите, за да играете нормално.

Можете да изведете на бойното поле до 21 души, разделени на три отряда.

**Вашият герой е командир**

на първия отряд и задължително присъства във всяка мисия. Със 100-процентова сигурност мога да ви кажа, че неговата смърт води до провал на мисията. Всеки пълен отряд се състои от командир, пет войника и специалист. Специалистите са медик, полеви инженер, разузнавач и експерт по психовойна. Последният е почти задължителен за по-късните мисии, защото част от уменията му са откриването на невидими буболечки, както и намирането на членестоноги, които се крият под земята. В играта ще намерите абсолютно всичко, присъстващо и във филма. За всеобщо щастие авторите не са се ограничили дотук и са добавили много вида нови буболечки, както и по-сериозен арсенал за пехотинците.

Преди всяка мисия ще получава-



REALTIME STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★ |
| геймплей | ★★★★½ |
| общо | ★★★★ |

PC CD ROM

**издател** 1xCD
Hasbro Interactive/Blue Tongue
*www.stta.com*

**системни изисквания**
Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM
240 MB HDD, D3D Video, Windows 9x



те доста задоволителен брифинг, който ще ви разясни защо се хвърляте в самоубийствена операция. Можете да видите и спътникова карта на района, както и кратко описание на инсектите, с които ще имате възможността да се запознаете по-отблизо (а може би и отвътре) при изпълнение на задачата. След това ще трябва да сформирате ударна група измежду наличните "нетърпеливи" кандидати. После избирате въоръжението на всеки боец. Един войник може да носи до две оръжия, два предмета (бинокъл, система за прицелване, нервнопаралитичен газ...) и евентуално броня. Броните са три типа (command, scout, maruder) като всеки от тях е с по три подкласа. Бронираните войници са по-издръжливи, а някои могат и да летят на кратки разстояния.



По-високите класове "командна" броня могат да генерират и защитно енергийно поле за целия отряд. Предимството на воините без защитно облекло обаче е, че могат да използват различните отбранителни съоръжения и установки в укрепленията на хората.

Мисиите са доста разнообразни и броят им е около двадесет. Варират от стандартните

### "избий всичко с повече от два крака"

и ескортиране до гасене на пожари. Имайте предвид, че един от девизите на вашите пехотинци е "Всички се прибират у дома". Постарайте се да го спазвате и включете поне един медик в отряда си! Полевият инженер също ще ви е полезен, защото може да ремонтира повредени брони.

Освен потупване по рамото след всяка мисия заслужилите получават медали и евентуално повишение в ранг. Можете да си направите и ъпгрейд на наличната екипировка, както и да видите колко боен опит са натрупали воините ви. Колкото по-опитни стават вашите подчинени и колкото по-висок е рангът им, толкова по-добра техника могат да използват. В хода на действието пехотинците покачват и показателите си – сила, точност, обхват, здраве, бързина, психически способности и броня. Това допълнително ви стимулира да не оставяте ветераните си за храна на озверелите бръмбари.

От BlueTongue наистина са успели да претворят едно към едно атмосферата на филма. Това не се дължи само на факта, че първите шест мисии следват почти стриктно сценария на "Звездни рейнджъри". Озвучението също е прекрасно. Музиката е симфонична и пасва страхотно на обстановката. Някои от репликите на пехотинците също са взети направо от филма. Играта поддържа триизмерен звук и при наличието на съответната аудиокарта ще можете да чувате дори буболечките, които се опитват да се промъкнат зад гърба ви.

Графиката на Starship Troopers е наслада за окото. Движенията на насекомите изглеждат досущ като на големия екран. Гледката на огромното количество гигантски буболечки, които изскачат от няколко подземни тунела, многократно ще ви хвърля в паника. Всъщност най-често това е и причината за

### драматизма в Starship Troopers

не знаете какво ще е количеството на гадините, срещу които са изправени вашите герои.

Ако играта има някакъв недостатък, това е липсата на кооперативен мултиплейър. Всъщност няма какъвто и да е мултиплейър. От друга страна Starship Troopers изобщо не е подходяща за преиграване, защото действието, макар и изключително увлекателно, е абсолютно праволинейно.

Ако играта в мрежа не е най-важното нещо за вас и предпочитате добрата история и завладяващия геймплей, със сигурност няма да съжалявате за времето, отделено на Starship Troopers. А който иска по-реалистичен екшън с буболечки, да си намери някой тежък чехъл и да зачака нощните обитатели на своята кухня...:-)

*Борис Цветков*

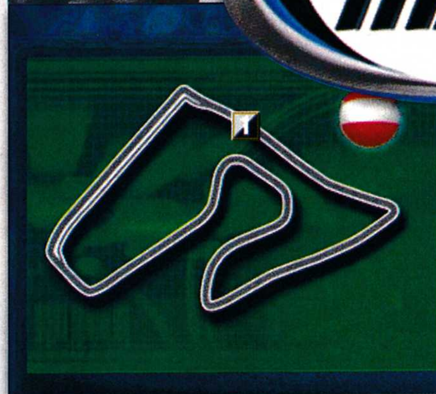

















Аз обичам Формула 1 и като всеки фен си имам любим отбор - McLaren - Mercedes. Казвам си го от самото начало без бой, за да се знае, че темата на играта, която ще ви представя, не ми е безразлична. Напоследък излязоха доста добри игри с F1-тематика. Това обаче е първият мениджър-симулатор по темата, който ми попада. И съм приятно изненадан, защото играта е направена доста прилично (типично за EA Sports), а най-хубавото е, че авторите са си платили лицензите, тоест вие ще можете да станете главно действащо лице във всички фирми, които наистина участват във Формула 1 от началото на 99-та досега.

Първата задача в F1 Manager е да си изберете отбор. Разбира се, всеки познавач иска да застане начело на McLaren. Според мен обаче е хубаво в началото да започнете с тимове, които не се борят пряко за най-големите отличия от типа на Minardi и Arows. Играта с тях е доста по-трудна и интересна, отколкото с някого от фаворитите за титлата, който има достатъчно пари, за да си позволява хиляди резервни части и армия от стотици механици и дизайнери.

Интерфейсът на играта е приятен и лесен за навигация. Най-готиното е, че управлявате отбора, сключвате договори, наемате персонал и още дузина такива неща единствено по електронната поща. И понеже да се управлява цял отбор от Формула 1 не е никак лесна работа, имате на разположение трима оперативни мениджъри. Те ще ви помагат в производството, дизайна и финансовите въпроси. Всяка седмица получавате подробен доклад от всеки един от тях.

След като вече сте свикнали с уравляването на отбора по електронната поща идва и Големият ден. В самото начало на сезона имате на разположение два дни за тестове. За тези мероприятия разполагате с много полезен кадър и той се нарича тестов пилот. С негова помощ ще можете да изпробвате новите двигатели, шасита, спирачки, електроника и още куп автокарантии без да морите титулярните пилоти. А те, както и всички други звезди, се цупят, ако ги занимавате с черна работа като каране през тестовите дни.

Ето че идва и Денят на състезанието. В началото ще трябва да се позанимавате с Free Practice. Това са 45 минути, през които пилотите загряват, а механиците и конструкторите настройват колата, така че да пасне максимално добре на пистата. В този момент преставате да сте мениджър и се превъплъщавате в ролята на механик. Ще трябва да следите внимателно мнението на пилотите за състоянието на болида и за това как той се държи на пистата, след което да проверявате механиката. Имате само четири опции за пипане, но те ще ви създадат предостатъчно трудности. При неправилни setting-и на колата последното място ви е в кърпа вързано.

След като сте извършили необходимите поправки по setup-а, преминавате към следващата фаза на състезателния уикенд, а именно към квалификацията. На този етап преди самата надпревара вие се борите за по-добро място в стартовата решетка. Това става в 12 обиколки. И за да не бъде играта напълно автоматична, хората от EA са решили да ви включат и в действието на пистата. Макар и по косвен начин, вие командвате парада. Можете да задавате тактически нареждания на пилотите, докато те са на трасето. Напри-

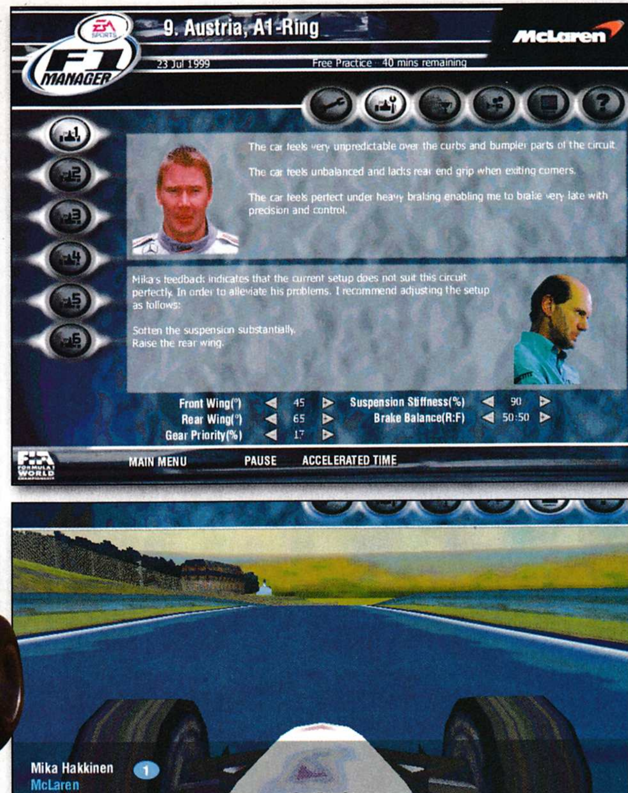
SPOPT MANAGER

| | |
|---|---|
| графика | ★★☆☆☆☆ |
| звук | ★★☆☆☆☆ |
| геймплей | ★★★★★★ |
| общо | ★★★★★☆ |

PC CD ROM

| | |
|---|---|
| **издател** | 1xCD |
| EA Sport | www.ea.com |
| **системни изисквания** | |
| Pentium MMX, 32 Mb RAM, 2 MB Video, DirectX 7, Sound Card Windows 95/98/ME, Keybord, Mouse | |




мер, ако много изоставате от първия, а второто място е крайно незадоволително за вашите цели, казвате на пилота "Risk Everything". Ако той не се пребие още на следващата обиколка, има шанс и да настигне водача. Иначе другите команди са Hold Position, Push и Easy Everything. Имайте предвид, че когато юркате пилота да кара по-рисковано, бастисвате двигателя, гумите и всички останали чаркове в колата. Освен това вероятността вашият пилот да скочи в предназните гуми става доста голяма. Така че мислете с главата си, когато давате команди на пилотите в отбора.

След края на състезанието отново идва ред на административната част - офертите за спонсорство, докладите на оперативните мениджъри, писма на доволни или недоволни пилоти и всякакви други спамове, които според мен само задръстват пощата и хабят ценно игрово време. Всичко зависи от това на кое място са финиширали вашите хора. Имайте предвид, че само първите шест места носят точки... Направи ми впечатление и компютърният интелект на играта. От чисто любопитство пуснах писмо до Шумахер, с което му предлагах всичките пари, които бях натрупал до момента, за да стане тестов пилот в МакЛарън. "Пилето" обаче се наду и отказа. В писмото си той казваше, че няма да се навие на никоя друга позиция, освен тази на първи пилот. Ако сте поподли от компютъра (като мен например! :-)) можете да измъкнете най-ценните кадри още в началото на сезона, когато никой не мисли за трансфери. По същия начин обаче, ако не си подновите договорите с вашите хора навреме, един ден те могат да ви кажат: "Много ми беше приятно..... но напускам". Е, разбира се, надали Хакинен би отишъл да работи в Заубер дори и като първи пилот срещу рекордна сума пари.

Първоначално касата на клуба ви няма да е от най-големите за мащабите на Формула 1. Тя ще се пълни постепенно като основната част от финансовите постъпления ще идва от спечелените медали или от спонсори. И понеже по-малките отбори стигат до медал твърде рядко, "човекът с парите" често се оказва вашият най-добър приятел. Много хитро е направена и системата, по която определяте мястото за реклама на вашия спонсор върху болидите на отбора. Има 3 вида зони. Най-евтините са и най-много. Те са разположени по самото облекло на пилота и по най-забутаните места на колата. Средноскъпите зони се намират на видими места по болида и струват двойно повече от най-евтините. Рекламите по колата, за които получавате най-тлъстите суми, се намират по спойлерите и в основата на болида.

Спонсори можете да намерите по два начина. В единия случай собственоръчно предлагате контракт на дадена фирма за спонсорство. Но внимавайте - ако пряк конкурент на бъдещия ви благодетел вече има реклама при вас, целият договор отива на вятъра. Другият начин е да се съгласите с офертата в някое от многото писма, които ви заливат след като сте взели челно място в някое състезание.

Неприятно ми е да го призная, но звукът на играта е отчайващо мизерен, а графиката е поносимо лоша. Музика почти отсъства като изключим няколко хаотични мелодии, които се чуват от време на време. С управлението се свиква бързо. Работи се изцяло с мишка, но има и няколко бързи клавиша, които използвате от време на време...

Ако не съм успял да ви въведа в света на Формула 1, поне се надявам да не останете с отрицателни впечатления от този наистина голям спорт, в който големите скорости и големите пари вървят ръка за ръка. Това последното звучи почти като комунистически лозунг за завършена петилетка, но здраве да е...

*Бойко Маринков*

# REAL MYST







***Като чуете MYST, веднага се сещате за гейм-предаването, което върви по телевизия ММ всяка събота, нали? Съвсем закономерно MYST е любимата игра на Роро, неговия основател и водещ. Ето какво ви написа той:***

Ева ли има някой, който не е чувал за MYST. Навремето, още преди появата на легендарната игра, дузина досадни критици я определиха като красиво слайд-шоу или по-скоро като низ от хубави картинки. Буквално седмици след това играта присъстваше "на всеки компютър" по света и прерастна в невероятна мания. Какво ли предизвиква такъв интерес към нея? Дали официално продадените шест милиона копия /без да се броят пиратските издания/ или фактът, че подобно произведение на изкуството буквално надмина възможностите на тогавашните технологии? Със сигурност мога да кажа само, че суперлативите, които бяха отправени към MYST през всичките тези години от всевъзможни анализатори на пазара на компютърни игри и милиони геймъри, са напълно основателни.

Не знам защо, но точно в този момент се сещам за искричката, която блещука в погледа на всеки фен на STAR WARS, когато се заговори за повторното издаване на култовата трилогия, но вече с обновени спецефекти. Създателите на филма бяха уцелили възможно най-подходящия момент да предложат на феновете "нов прочит на книгата" през погледа на съвременните технологии. И

## уцелиха в десетката!

Най-сетне и създателите на MYST от фирмата CYAN решиха, че е настъпил моментът да възродят една легенда и свободно да реализират старите си мечти, без да се съобразяват с ограниченията на стария хардуер. Така те обединиха усилия с японските си колеги от SunSoft и се заловиха здраво за работа. В продължение на около година и половина кипя усилен труд. През това време CYAN успяха да привлекат към себе си или по-точно буквално да погълнат създателите на използвания в играта HEAD-SPIN-енджин, като превърнат в реалност мечтите на всеки MYST-маниак.

Rand Miller – един от авторите на оригиналната версия на играта – споделя: "MYST си бе чиста игра на зарове. Ние просто не знаехме как хората ще я възприемат. Тя се появи по времето, когато на мода излезе компактдискът. Ние решихме да се възползваме от това, създавайки нещо много интересно за времето си".

2D-изображенията, невероятните художествени качества на Myst, интригуващият сюжет и сюрреализмът определено спечелиха невероятно много фенове, независимо от скромността на екипа, създал играта, и твърденията, че тя в никакъв случай не е направена от гении. Дори и продължението "RIVEN" с умопомрачителните си пейзажи и находчиви пъзели обаче не успя напълно да задоволи глада на геймъри

**REAL QUEST**

| | | |
|---|---|---|
| графика | ★★★★★★ | PC CD ROM |
| звук | ★★★★★★ | |
| геймплей | ★★★★★★ | |
| **общо** | ★★★★★½ | |

| **издател** | 1xCD |
|---|---|
| Cyan | *www.cyan.com* |

**системни изисквания**
Pentium 400 MHz, 64 Mb RAM, 16Mb 3D Video, Mouse, Keybord, Windows 95/98/ME, DirectX 7



те към повече свобода на действие и интерактивност. Някои от тях дори мечтаеха за версия на играта, създадена с енджина на QUAKE, без дори да се замислят колко налудничава по това време бе тази идея.

Оттогава обаче минаха няколко години и дойде моментът, в който съвсем логично

### статичните картинки "оживяха" в римейка Real MYST

точно както всички искаха, точно когато освирепелите за куест-игри интелектуалци бяха обзети от отчаяние поради липса на "материал".

Въпреки че от създаването на оригинала са изминали повече от 7 години, историята на MYST изглежда все така интригуваща. Странна магическа книга ви пренася на сюрреалистичен запустял остров, където ви предстои нелеката задача да сглобите частите на огромен пъзел, който ще ви помогне да разберете за какво всъщност става въпрос. За да ви разясня историята, ще са ми нужни поне още десетина страници. Като включим и новата част, добавена в играта, REALMYST се превръща в истинско предизвикателство и за тези, които са преминали през първата ѝ версия. Не се усеща дори и най-малък привкус на досада.

Приключвайки Real MYST, мога с радост да кажа, че не се забелязват никакви бъгове, нито пък пропуски и недоизпипани неща. Финалът е прекрасен, освен това е леко променен в сравнение с оригинала. Той определено ще бъде изненада за всички!

Мисля си, че спорът, който изникна около това дали играта не губи от чара си като използва 3D-рендирана графика в реално време, е общо взето излишен. В това са се убедили всички, които до този момент са успели да изиграят поне демото на играта. Real MYST изглежда доста по-внушително от предшественика си без да носи в себе си порока на "новото" и без да спекулира с него.

### Музиката на играта

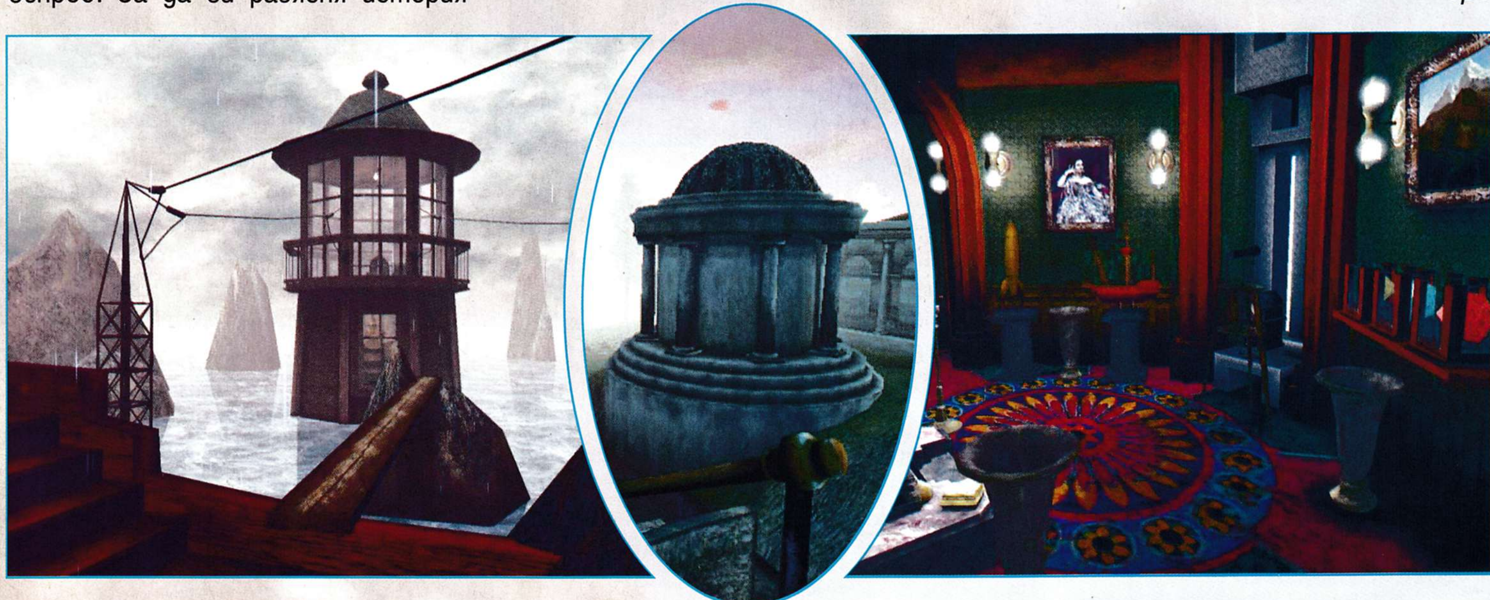
е създадена от небезизвестния Тим Ларкин. Той е работил повече от шест месеца върху нея и е успял да създаде истински шедьовър от Еймбиънт- звуци и умопомрачителни музикални пиеси. Особено впечатляваща е музиката в "допълнението" към играта – за радост на истинските MYST-почитатели е създадена нова ера, наречена NEW AGE. В нея са включени нови загадки под формата на изключително оригинални пъзели, над които – уверявам ви – доста ще се мъчите.

Кофти новината в случая е, че ще ви трябва наистина добра машина, за да се насладите пълноценно на играта. Просто си представете, че най-лошите текстури в Real MYST са по-добри и от тези на UNREAL TOURNAMENT да речем! Да, имаме си истински океан, истински дъжд, невероятна архитектура, сложни машинарии и... нужда от изключително бърз процесор, мощен видеоускорител и повечко RAM.

И докато се чудим дали ще има римейк и на RIVEN, идват новините за това, че на пазара ще се появят MYST III: Exile и още една нова игра на CYAN, която е озаглавена MUDPIE. Засега липсва всякаква информация относно този проект, освен че върху играта се работи вече повече от година. В началото на декември на официалния сайт на CYAN (www.cyan.com) ще бъдат публикувани детайли около фабулата и геймплея на MUDPIE.

И така – гасете осветлението, подсигурете се с качествен саунд и се върнете за към едно ново/старо и истинско приключение!

*Рорo*



# sacrifice

Sacrifice е новият продукт на Shiny Entertainment – авторите на култови заглавия, като MDK и Earthworm Jim. Това е играта, обявена за "BEST PC GAME" на тазгодишното геймърско изложение ETCS. Много авторитетни източници също я обявиха за "игра на годината", бла-бла-бла и т.н. Всъщност тя е доста странен хибрид между стратегия в реално време и още няколко жанра. Но нека да видим за какво всъщност става дума!

Главният герой (не особено лицеприятен тип на име Eldred) е магьосник-тиранин. Той е успял да избяга от своя роден свят, малко преди той да бъде унищожен от могъщ демон. Спасявайки се през пространствен портал, той попада в ново измерение. Това е

### свят, в който властват пет божества

Въпросните могъщи свръхестествени създания са James – властелин на земята, Stratos, който контролира стихиите на въздуха и небесата, Charnel – бог на разрушението и смъртта, Pyro – пазител на огъня и Persephone – богиня на живота и хармонията.



| | | |
|---|---|---|
| графика | ★★★★★★ | PC CD ROM |
| звук | ★★★★★½ | |
| геймплей | ★★★★★½ | |
| общо | ★★★★★½ | |
| **издател** | | 1xCD |
| Interplay | | www.sacrifice.net |
| **системни изисквания** | | |
| PII 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/98, 8 MB D3D Video Card, 500 MB HDD space | | |

REAL TIME STRATEGY

Останал без кралство и без съюзници, Eldred решава да предложи услугите си на някого от петимата. Оказва се, че всеки от боговете, бидейки от незапомнени времена в дрезгли с "колегите" си, е готов да го приеме на драго сърце. От този момент нататък развитието на събитията попада във ваши ръце. Не си мислете, че играта е разделена на пет отделни части. Кампанията е само една. Преди всяка битка се озовавате на летящ остров, където можете да си поговорите с боговете. След като изслушате препирните и взаимните им обвинения, избирате си на чия страна ще се включите.

Но нямам предвид, че всяка мисия представлява касапница, в която участват войските на петте висши сили. Мисиите, които ви предлага всеки бог, доста се различават от задачите на останалите. Например, при задачите, поставени от Pyro, преобладава агресията, докато Stratos предпочита да ви поставя в "защитна" позиция. Развоят на историята зависи от това с кои божества се съюзявате, така че спокойно можете да преиграете кампанията поне два пъти, без да ви омръзне.

В началото на мисията се озовавате до главния си олтар. Гледната точка се мести със стрелките... Грешка,

### магьосникът ви също е на бойното поле

и се придвижва със стрелките, а камерата го следва, под определен от вас ъгъл. Първата работа е да построите Manalith. Горе-долу с това се изчерпват наличните ви "строителни" възможности. Другото, което можете да строите, е малък олтар, в случай, че главният ви олтар е много далече и ви трябва по-близък. И двете сгради могат да се строят само върху източник на мана.

Може би се чудите откъде се произвеждат войските? Много просто: вие сте магьосник – призовавате си ги сам. Тук се намесва и вторият "ресурс" в Sacrifice – душите. Всяка гадинка, която призовавате, изисква определено количество мана и от една до пет души. В началото на всяка мисия започвате с няколко резервни души, които да ви послужат за създаването на малка армия. Допълнително можете да си набавите души от телата на загинали врагове. Това се прави от създание, наречено sac-doctor. Въпросният "доктор" пренася душите до олтара ви, за да бъдат "пречистени". Старайте се бързо да събирате душите на подчинените ви, паднали в боя, за да



не попаднат в ръцете на врага.

Системата на битките не е много сложна. Стрелците побеждават въздушните зверове, летящите разбиват късобойните наземни бойци, които пък от своя страна бързо ликвидират стрелците. Освен да призовава нови войници и чудовища, магьосникът може да обърне хода на битката и с широк набор защитни и нападателни магии. Атакуващите заклинания варират от обикновени огнени топки до вулканични изригвания, земетресения и торнада.

За да видите сметката на вражески магьосник (същото се отнася и за вас), не е достатъчно само да го убиете, защото той след време ще се прероди.

## Трябва да унищожите главния олтар

от който той черпи енергия. Това се постига чрез заклинанието Desecrate, с помощта на гореспоменатите sac-doctor и жертвоприношение на едно от съществата ви. Колкото по-могъщо същество пожертвате, толкова по-бързо ще бъде разбит вражеският олтар.

Магиите, с които разполагате, както и подчинените ви войски, зависят от това за кой бог работите. Може да се каже, че тук са вмъкнати малко RPG-елементи. След всяка мисия магьосникът ви ще подобрява показателите си (за съжаление без ваша намеса). Той усвоява магиите и ритуалите за призоваване на същества, които е научил по време на мисията. За жалост това се превръща в един от основните фактори, когато преценявате чии мисии да приемете.

До преди седмица еталонът ми за графика в областта на стратегиите в реално време се казваше Starship Troopers. По този въпрос обаче мнението ми бързо еволюира. Няма спор – в момента

Sacrifice е най-добре изглеждащата игра в този жанр. Най-вероятно това няма да се промени поне до излизането на Halo. Вкарани са всевъзможни графични ефекти и няма да се учудя, ако скоро Sacrifice намери масово приложение като benchmark-тест за нови видеокарти. Няма начин да ви омръзне гледката на вулкан, който изригва в центъра на вражеска армия. Теренът, боговете, както и всички същества са анимирани прекрасно. Откаченото чувство за хумор на хората от Shiny е успяло да се промъкне и тук. James – богът на Земята, е почти точно копие на Earth Worm Jim, а при вида на Stratos също доста ще се хилите.

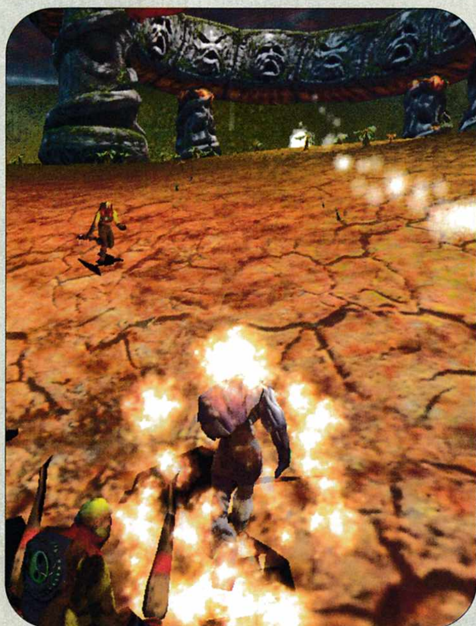
Музиката си е точно на място, както и звуковите ефекти. Поддържат се доста стандарти за 3D-звук, но неизвестно защо A3D е напълно пренебрегнат. Това, което абсолютно ми обра точките, е озвучението на единиците, магьосника и боговете. Подборът на гласове е изключителен, а на места може да се каже и направо неочакван. Самите диалози също са адски добре направени. За съжаление

## всичко хубаво си има своята цена

Не че ще имате проблем да подкарате играта на система, близка до минималните изисквания. Просто ще трябва да забравите за поголямата част от графичните наслади. Например има поддръжка на 512x512 текстури, но за да ги видите, ще ви трябват 256 MB RAM. Излишно е да споменавам, че се поддържат всякакви резолюции. Но нещо от сорта на 1280x1024 32-битов цвят и максимални детайли си остава само в сферата на мечтите за българския геймър.

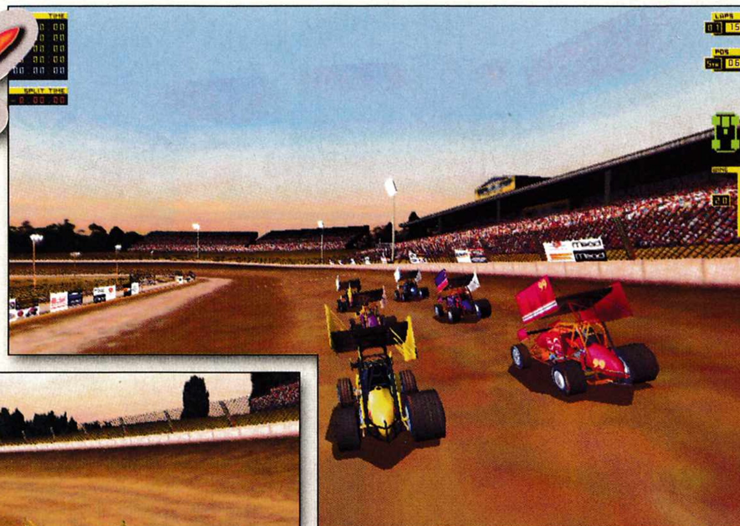
Според мен Sacrifice има големи шансове за челните места в мултиплейър класациите. Геймплеят е бърз и пристрастяващ. В повечето случаи единственият проблем ще е намирането на достатъчно мощен компютър за сървър на играта в мрежа. Дали Sacrifice заслужава титлата "игра на годината" ще оставя вие да прецените. А и до първи януари има още време.

*Борис Цветков*





# Dirt Track Racing





Какво ли не измислят шантавите американци, за да се позабавляват... Всякакви откачени спортове, които са непонятни за жителите на Стария континент, стават свръхпопулярни отвъд Атлантика. Аз лично не проумявам какво толкова интересно има в това да гледаш как върволица от автомобили с необикновен дизайн се гонят по КРЪГЛА (!) писта. Всъщност този термин не е точен, понеже става въпрос не за някое скоростно трасе, а за бабунест неасфалтиран път.

Точно за такива състезания става дума в Dirt Track Racing – Sprint Cars на фирмата Ratbag. Е, какво пък? Сто на сто е по-интересно да седиш зад волана на такава кола, отколкото да си обикновен зяпач, който набива мазни хамбургери на безопасна дистанция зад мантинелата. Разбира се, повечето от нас вероятно ще трябва да се задоволят само с клавиатурата, джойстика или в най-добрия случай със своя force feedback-волан...

Режимите на игра са два: Quick Race и Career. На първия няма да се спирам. Той е за тези, които искам да направят само няколко кръгчета без да задълбават. Кариерата е за онези, които желаят да прекарат повече време с играта и се интересуват от детайлите.

За да започна отначало, първо ще кажа няколко думи за колите. На стартовата линия на вашата кариера имате 10 500 гроша, а най-евтиното возило струва 9000. То е и единственото, което може да си позволите засега. Докато съберете повечко "гущери", можете само да си плакнете очите с по-добрите модели. Все пак ви е позволено да променяте скина на колата според своя вкус.

### Дизайнът на четириколесните машинки наистина е особен

Въпреки че не разбирам много от превозни средства, ми се струва, че те едва ли биха били практични за масова употреба. Ако пък случайно знаете повече от мен за автомобилостроенето (което е много вероятно), ще имате възможността да правите десетки настройки по количката си. Ще трябва да контролирате твърдостта на гумите, ще можете да определяте ъглите на спойлерите и още куп други неща. И понеже, както казах, съм доста неграмотен по въпроса, ще прескоча тази част, за да не изръся някоя глупост :-).

След като се справите с това, идва ред и на най-важното – изборът на серия, в която да се състезавате. Ще трябва да се съобразите с възможностите си (и с качествата на чудесията, която ще ви вози). В зависимост от наградния фонд нараства и трудността. Уточнявам, че всяка серия се състои от няколко състезания, които включват тренировки, квалификации и още най-много две надпревари (в зависимост от вашето представяне). Всяко следващо надбягване е на нова писта като те са общо трийсет на брой и са пръснати из различните щати. Във всички случаи пистата с най-сложна форма е D-образната. Самите състезания не са кой знае каква философия като се има предвид, че завивате само наляво. Рефлексите няма да са ви от голяма полза.

### По-скоро ви трябва интуиция

как да подаваме газ, така че колата да се движи по идеалната крива с максимална скорост. Доста обаче може да се поспори коя всъщност е тази крива. Степените на трудност са три като има опция, която определя здравината на возилото ви. Ако искаме да минаваме през опонентите си като валяк, ще трябва да изключите чупливостта или да промените стила си на каране.

Играта е добре оформена без графиката и звука да впечатляват с нещо специално. Интересно е, че така и не успях да натроша колата си на части. Обикновено щом тя се повреди, съдията вдига черния флаг и край. Може пък да не съм опитвал достатъчно. Във всеки случай е хубаво да знаеш, че чарковете на колата ти могат да се разхвърчат на различни посоки... Но не ми се връзвайте много на песимистичните разсъждения :-)). Преценете сами за себе си дали Dirt Track Racing ви допада.

*Павел Панков*

FIGHTING

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★☆ |
| звук | ★★☆☆☆☆ |
| геймплей | ★★☆☆☆☆ |
| общо | ★★★☆☆☆ |

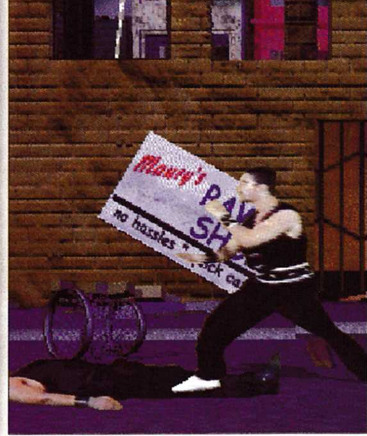
PC CD ROM

**издател** 1xCD
Wizard Works / RatBag
*www.wizworks.com/dtr.htm*

**системни изисквания**
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 60 MB HDD Space

# THE UNTOUCHABLE





Защо се случва това? Преди години всичко на геймърския небосклон беше ясно и спокойно. Имаше не повече от 20 игри взети заедно. Всеки знаеше кои от тях са хубави и кои по-скапани. Нещата бяха под контрол.

Дойде обаче епохата на Интернет. Дойде времето на супербързите процесори, на многоцветната и реалистична графика, на 3D. Хиляди компютърни игри започнаха да излизат всяка година. Геймърите не са това, което бяха – момчетии с дебели лупи и рахитясали кости. Да се назовеш "геймър" в наши дни вече носи престиж. Но в геймърското ежедневие вече се случват и не много приятни неща - вече все по често могат да те подлъжат с някакъв нов боклук... Защо постоянно на пазара излизат недомислени и недоизпипани неща, които смеят да се назоват игри? Защо въпросните дивотии продължават да замърсяват и задръстват нашите твърди дискове? Защо изобщо някой плаща на некадърните им програмисти?!

Задавам си тези въпроси от няколко дни. Причината за това не е в личния ми стремеж да намеря правдата или закъснял юношески порив срещу "системата". Работата ми изисква давам обективно мнение и да ви представям най-новите игрички. Този път обаче ще си позволя едно СУБЕКТИВНО разглеждане на поредната недомислица, пръкнала се на пазара и чиято нещастна жертва станах аз – играта "The Untouchable". Игра с претенции да бъде

### нещо като нов "Mortal Combat"

Игра с претенции за зашеметяваща графика и убийствен "фотореализъм". Какво да кажем за изключителното разнообразие от персонажи?! Но по реда на номерата...

При стартирането има едно единствено хубаво нещо, но удоволствието се изчерпва за броени минути. Става въпрос за саундтрака. В него са взели участие едни от най-великите изпълнители в електронната музика като Juno Reactor или Future Sound of London, но... парчетата са с такова скапано качество, че в крайна сметка е все тази дали пее Кичка Бодурова или свири Juno. Като цяло звукът на играта не може да ви предложи абсолютно нищо като изживяване. Бих казал, че специални аудиоефекти направо липсват.

Дълго се чудех как точно да опиша графиката, но не мога да стигна до смислена характеристика. Затова ще говоря с факти. След като дълго време сте дезархивирали сложния и комплексен "графичен фойерверк", с досада забелязвате, че фонът на боевете е гнусен битмап с зашеметяваща резолюция от 320x200. Следващата изненада са самите бойци – това са филмирани истински хора, чийто битмап-изображения са "налепени" по компютърно симулираните модели. Доста спорно е дали въпросните екшън-герои изглеждат нормално или не. Енджинът на играта успешно може да се конкурира с Streetfighter – невероятната игра от 1993(!). За 2000-та година обаче това е смехотворно – изцяло 2D-графика, векторно скалиране нагоре и надолу и тем подобни работи от каменната епоха на компютрите....

За геймплея, ако имаме предвид поговорката "Или добро, или нищо", няма да кажем нищо. Ще ви спомена само, че играта се превърта за 10 минути. Героите би трябвало да имат различни удари, но на практика няма особено значение с кого от всичките се биете. Така че изборът си е лично ваш. Бойците са 19 и изглеждат като да са членове на микс-клуб "Спартакус". Един от тях – явно

### най-главният убийствено прилича на Фреди Меркюри

Ще прибавя само, че най-ефективният начин да победиш противника си е да му вкараш един шут между краката. Пък и как сладко казва "Ау-у-у"... За цвят има и една амазонка, но тя е по-скоро някаква грешка на създателите в тази "мъжка" игра!...

Няма да казвам нищо в заключение. Продължавам да се чудя и да се питам защо се случва това. Тази игра не заслужава вниманието ви, по-добре си пуснете добрия стар Mortal Combat! Може и първата му част...

*Александър Бойчев*

FIGHTING

| | |
|---|---|
| графика | ★☆☆☆☆☆ |
| звук | ★★☆☆☆☆ |
| геймплей | ★☆☆☆☆☆ |
| **общо** | ★☆☆☆☆☆ |

PC CD ROM

**издател** 1xCD
Creative Edge Software
www.????????.com

**системни изисквания**
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM
DirectX, Windows 9x






Едва ли има човек, който да има нещо общо с компютри и да не е чувал за играта FIFA. Няма геймър, който да не се е срещал поне с някоя от частите, излезли до сега. Та може ли някой да устои на футбола (стига да не е заклет враг на физкултурата :-)). Това е спортът, който скарва и сдобрява дори дългогодишни приятели. Спортът, който кара малки, големи и още по-големи да се потят и да викат по стадионите...

И естествено, щом футболът има такъв магнетичен ефект, има и предприемчиви хора, които извличат полза от него дори и в компютърната сфера. Фирмата EA отдавна захапа футболната тематика и още от излизането на World Cup 94 държи челни позиции в производството на спортни игри. Безспорно е, че са правени и други футболни симулации. Излизали са и по-добри продукти от серията FIFA, но защо ли никой не ги играе..?

Истината се крие в това, че винаги Electronic Arts са намирали най-атрактивния начин да пренесат футболната игра на екрана на компютъра. Удобен и достъпен интерфейс, лесен контрол над играчите, приятна за окото графика. Ето това са някои от големите предимства на EA. Факт е, че в изминалите няколко години те тъпчеха на едно място. Разлика между FIFA 99 и FIFA 2000 почти нямаше. И май всички бяхме решили, че каквото имаше да се постига в тази сфера вече е постигнато. Да, ама не! Оказа се, че сме допуснали голяма грешка. FIFA 2001 се появи на хоризонта с целия си блясък и прелест. Една изцяло променена игра и същевременно все същият, лесно усвоим, приятно изглеждащ футболен симулатор.

## Какво ново?

Първото, което бие на очи още при стартирането на играта, е обновеният интерфейс. В главното меню вече е добавена нова възможност за избор – Play Now. Вместо да се лутате из менютата, авторите са улеснили начина за избор на Friendly Match и директно са извели този бутон в началото.

Второто нещо, което кара всеки роден геймър да облещи очи и да поиска да изключи играта, е отсъствието на Bulgaria в списъка на националните отбори. Е, каквото сме надробили по световните футболни стадиони, това ще сърбаме! Слаб ни е отборът, няма го в играта. Е да, в нея има добавено едно ново първенство K-League. Това е жълтурско първенство, прикачено към играта единствено и само с комерсиална цел. По-нататък ще забележите и голямото количество реклами, набълскани по стадионите и по самите менюта.

След като изберете отбор и пуснете играта, ще останете изумени. Изцяло нов графичен engine! Край на роботите! Край на грозните фигури, наподобяващи хора, разхождащи се по терена! Край на изкуствените лица! Всички грозотии и измислици вече са махнати. Всеки футболист си има своя собствена физиономия и може да прави мимики: да мърда устните си, да движи лицевите си мускули или общо взето всичко, което може да прави и един истински футболист. Играчите дори вече си имат и зъби. Въобще

**графиката е изцяло променена**

и смело мога да кажа, че с тази игра футболните симулации навляхоха в нова епоха – епохата на реализма.

Движенията на играчите са доста поизгладени. Вратарите действат много по-логично и естествено. Вече може да

FOOTBALL SIM

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★½ |
| звук | ★★★★★½ |
| геймплей | ★★★★★ |
| общо | ★★★★★★ |

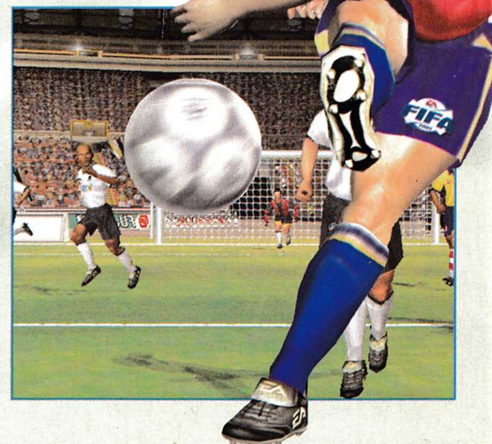






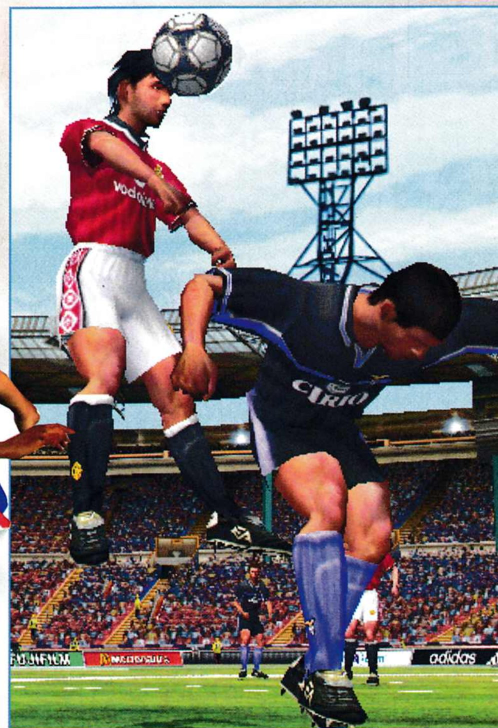
**издател** 1xCD
Electronic Arts www.fifa2001.com
**системни изисквания**
Penitum 200 MHz, 32 MB RAM, 3D Video card, DirectX 7, Windows 9x, 300 MB свободно място на диска

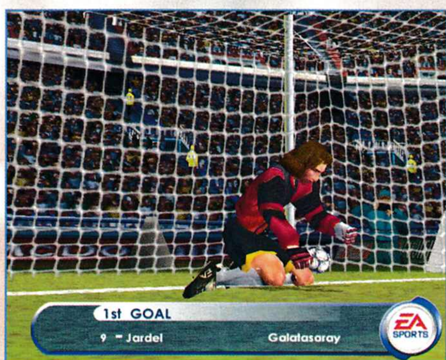















се вкара гол и извън наказателното поле – нещо, което беше невъзможно в предишните части. Тези новости се отразяват и на системните изисквания естествено. За да подкараме играта на 1024x768, ще ви е нужна мощна машина с добро 3D-ускорение.

Звукът също е на доста високо ниво. Саундтракът към играта е много приятен, но като всеки друг – писва бързо. Затова пък и играчите вече могат да издават звуци. При гол или фал те се сърдят, ръмжат или надават истерични викове и крясъци. Коментарът отново е приятен и не дразни. Добавени са нови фрази и възгласи на досадниците зад кадър. Вече имената на всички футболисти се произнасят от коментаторите. В предишните версии на FIFA бяха уважени само по-известните играчи... За най-голямо съжаление отново не е добавена функция за спор или дори спречкване със съдията. Ако EA се бяха сетили да включат и тази подробност, качеството на играта щеше да бъде още доста над нивото на конкуренцията.

Неприятен е и фактът, че

### новата FIFA е наблъскана до козирката с реклами

Дразнещи надписи от типа на "Rexona – only for men" ще съпровождат всеки гол, фал, тъч или корнер. А и рекламните панели около стадиона също са пълни до козирката – JVC, PC Games, Fujifilm и още доста други. На доста челно място се мъдри и един червен афиш на фирма с адски странно име, звучащо като храна за рибки или хамстери. Присъствието на доста реклами обаче е логично – подобренията искат пари!

Като геймплей играта не предлага нищо ново. Старата и добре познатата система за управление и контрол е запазена. Вече при свободен удар вместо A,W,D над главите на футболистите се появява 1, 2 и 3, които обаче отговарят на старите клавиши. EA са изкопирали малко другия си шедьовър F.A. Premier League Stars и вече можете да определите силата на удара при изстрел към вратата. Умората на всеки от играчите се изписва в долния десен ъгъл и така лесно си давате сметка за способностите на отбора ви.

Изпипвайки подробностите, EA са направили един голям фал.

### Камерите са твърде неудобни

Старите и добре познати гледни точки са заменени с разни изкривени и странни позиции, които уж може да се променят. За съжаление възможностите за коригиране на ъгъла са толкова козметични, че ефектът е почти нулев.

Във FIFA 2001 вече можете да избирате стадион, на когото да се проведе срещата. Имате на разположение пет или шест терена, сред които и вече бившият Уембли. Внесена е промяна и по стадионите. Тревата може да е подстригана по два-три различни начина. Климатичните промени също са отразени добре. Тревата побелява през зимата и става кална, когато вали дъжд. В едно отношение обаче постижения отсъстват. Публиката е невероятно грозна. На трибуните има разни "неща", които приличат повече на петна, отколкото на агитки запалянковци. Това е проблем още от предишните серии. Според мен, колкото и смешно да звучи, най-сполучлива публика имаше във FIFA 94.

За сметка на този досаден недостатък, авторите са добавили нещо наистина оригинално. Вече по стадиона има и знамена. Развяват се флаговете както на отбора-домакин, така и на гостуващия тим.

Общо взето до тук свършват интересните неща в новото заглавие от поредицата. Продължение, което разкрива нови хоризонти пред футболните симулации и същевременно показва, че има още доста неща за доизпипване. Като геймплей FIFA 2001 не предлага нищо ново. Но не се стряскайте от тези тежки думи. Играта наистина не е за изпускане! Да се надяваме, че EA ще се сетят да оправят тези дребни (и не дотам дребни!) кусури през следващата година.

*Орлин Широв*

# Championship Manager 2000/01







Несполучливи игри са излизали винаги – безспорен факт в компютърната индустрия. Няма съмнение и че за някои фирми това е традиция. Фирми, които пускат лошо заглавие, не осъзнават глупостта му, след което издават втора, че и трета част. Едни от лидерите в тази област са "ненадминатите" в подобни начинания Eidos Interactive. Момчетата пуснаха Tomb Raider, пожънаха доза успехи и издадоха втора част. След това апетитната Лара Крофт започна да се явява пред мониторите ни всяка година по Коледа. Лично за мен тя вече е нещо като "Дързост и красота" или като "Докато свят светува". Да, наистина Лара е гръзка, красива, неустоима и най-вероятно игрите от тази поредица ще излизат докато свят светува. И това се превръща в главната причина Tomb Raider да е PC "сапунена опера".

Има и едно друго заглавие на Eidos от този тип. Това е Championship Manager (CM). Игра, излизала няколко пъти до сега, пожънала доза успехи и, за съжаление, вече изтъркана до краен предел...

### "О, Господи и това ли доживяхме?!?"

Да, доживяхме го и още как! Излезе поредният Championship Manager, който е адски, невероятно, безумно и нечовешки скучен. След излизането на F.A. Premier League Manager 2001 (PLM) новият мениджър изглежда доста зле. В графично и звуково отношение играта като че ли е правена за 1997 година, ако не и за 1987-ма!

Предишните части отново имаха този недостатък, но просто до момента не бе предлагано нещо по-добро на пазара. Сега тези недостатъци лъсват още при стартирането на играта. Всеки, играл PLM, няма да изтрае повече от двайсет, максимум трийсет минути пред монитора. Друг голям проблем е загубата на време. Авторите са решили, че всеки, който обича мениджъри, е способен да прекара целия си ден пред екрана. Не, че не е така, но не обичам да губя времето си, чакайки и играта да започне. Зареждането на данните и пресмятането на резултатите е около два пъти по-дълго от времето, през което ще ви се наложи да изпълнявате задълженията си като мениджър. А те въобще не са много. Няма никаква възможност за каквато и да била намеса в извънклубни въпроси като строене на периферни сгради, преустройство на стадиона ви и определяне на цените на билетите. Не е включена и възможност за тренировки на играчите ви... Изобщо нищо!

Всичко, което PLM успя да постигне, въобще не е забелязано от авторите на това позорно продължение на Championship Manager. За графиката и звука вече казах – плачевни са. Единственият звук, който се набива в ушите ви, е адски гадно и неопределимо странно пърдене от колоните. Авторите все пак са решили да го разнообразят и по време на мач ще чувате разни неща от типа на "Ааа...!" или "Ооо...!". Но тези звуци приличат повече на стонове от операционна в Пирогов, отколкото на възгласи от трибуните на стадиона. Единствената "графика" пък е сменящите се фонови картинки, които заемат 300 мегабайта от ценното ви пространство на харддиска. Ако ви устройва, гледайте ги, но със сигурност ще ви писнат на третата минута. Всички менюта са изографисани или по-скоро надраскани с един дразнещ окото мазен шрифт който според авторите бил "futuristic". Е да, прави са, може би е бил такъв по време на раждането им, но веднага след това се е изтъркал и е станал абсолютно "retro".

**SPORT MANAGER**

графика
звук
геймплей
**общо**

PC CD ROM

**издател** Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

**системни изисквания**
P 266, 32 Mb RAM, 1 Mb Video, **1.2 GB HDD Space,** Keybord, Windows 95/98/ME/ etc...










## В играта има купища информация

Статистики, истории на състезателите, биографии и други подобни неща, които според мен са не само безсмислени, а просто безумни! Това е причината играта да си прави swap-файл на диска ви с големина от около 200 мегабайта. За това не си и помисляйте да я инсталираме, ако нямаме поне 1.2 гигабайта свободно място.

Няколко думи и за самия геймплей. Разполагаме с 26 лиги и над 50 000 футболисти.

## Ще можете да изберете една или няколко от лигите

и да станете мениджър на един или няколко отбора. Това може би е единственото преимущество на CM пред PLM. Въпреки това едва ли има някой, който ще съумее да се справи с управлението на пет отбора едновременно. След като изберете отбора, възможностите ви за действие са толкова малко, че и на най-пристрастените към този вид игри би им доскучало. Можете само да сменяте формацията на състава си, да купувате нови играчи и да продавте стари. И май вариантите се изчерпват до тук. Разбира се, ще можете да правите още едно-две неща, но като че ли тези двете са най-основните. Друго, с което можете да се занимавате през времето, докато зарежда играта, е да четете фермани. Не е нужно дори да си ги купувате, те ви се дават с играта! Тонове, литри, километри или както искаме го наречете от излишна информация.

Най-смешното е, че футболистите не са с по 4-5 показателя, както е редно да бъде. Всеки от тях има по цели трийсетина личностни характеристики и то абсолютно безсмислени. Примерно кой се интересува от

## личната хигиена на Клуиверт...???

Или това, че Ривалдо често закъснявал за срещи с мадами? Готино е, че може да даваме прякори на играчите. Да наредите например играчите Vratarhinjo, Zashtitinjo и Napadinjo в някой испански клуб. Като цяло този мениджър вероятно би бил интересен само на някои футболни фанатици. По-точно той ще им бъде полезен, защото в него четенето преобладава над геймплея. Докато играете, в един момент започвате да се чувствате като читател на енциклопедия Британика. Удоволствието изцяло е заменено с доста скучно изучаване на статистики, истории, биографии, класации и факти. Авторите определено са се престарали в това отношение и с този мениджър правят една огромна крачка назад. Единствената разлика между този разводнен продукт и предшествениците му е обилната информация. Много нова и понякога напълно безполезна. И понеже вече започнах да говоря твърде много за данни и информации, смятам да спра дотук. Това бледо подобие на игра може да претендира, че е нещо като енциклопедия, но не и че е футболен мениджър за широката публика.

Според мен играта е под всякаква критика, въпреки че според някои е шедьовър. Тези хора или са пили нещо недотам здравословно или пък "чавка им е изпила мозъците", както казва българският народ. Всеки, който е играл на друг мениджър, освен на предишните от тази серия, веднага разбира що за стока е творението на Eidos. Това нещо, този футболен буквар, би се харесал само на някой треньор, който проучва противника, или на студент във ВИФ, решил да отдаде живота си на книгите и учебниците по практическа интерпретация на играта с топка.

*Орлин Широв*






Да си призная, досега не бях отделял достатъчно време на игра, която попада в категорията "класически екшън". Разбира се, изключение са шедьоврите в жанра, познати до болка на всеки себеуважаващ се геймър. Хареса ми обаче идеята да се счепкаме гуша за гуша с врага, въоръжени само с хладно оръжие и малко магия, която почти не използвах (моя грешка). А и screenshot-овете от Rune, които циркулират по Интернет, си ги биваше. Та... реших да опитам.

Но да започнем както трябва – стъпка по стъпка, за да не пропусна нещо (не че пак няма да го направя, но все шансът е по-малък, ако карам по правилата :-)).

**3D ACTION**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★ |
| звук | ★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★ |
| общо | ★★★★★ |

PC CD ROM

| | |
|---|---|
| **издател** | 1xCD |
| G.O.D. Games | www.runegame.com |

**системни изисквания**
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
560 MB HDD, DirectX 7.0a
8 MB Video8X, CD-ROM, Windows 9X

Rune е игра на фирмата Human Head Studios (създател и на Blair Witch Project Vol.2) и се базира на сюжет от скандинавската митология – богове, викинги, берсеркери и т.н., нали се сещате? Е, берсеркерът би трябвало да сте вие. Всъщност не е задължително да бъдете такъв, но нали така са се наричали "елитните кралски воини" сред скандинавците, а какво да сте вие, ако не боец "първа категория". Или поне се опитваме да станете такъв :-). Поемате ролята на Рагнор – избраник на село, което притежава мистичен рунически камък на Один – върховния скандинавски бог, бащата на всички живи твари. Задачата на воините от вашето село е да пазят реликвата от посегателства. Руническият камък е един от няколкото, които възпрепятстват настъпването на

## Рагнарок, неизбежният край на света

Тогава злите великани ще се изправят срещу боговете и ще ги сразят, се казва в древните пророчества.

Има и други подробности, свързани с Рагнарок, но няма да ви ги разказвам сега, за да не сънувате кошмари нощем :-). За по-любопитните от вас си има библиотеки, където може да се намери скандинавска митология и да се прочете това-онова по въпроса. За жалост в книжките няма да намерите нищо за подобни камъни, така че връзката на Rune с легендите на северните народи свършва дотук. Това, разбира се, не пречи играта да има интересен сюжет. Но както сами се досещате, той и без това не е най-важната част, така че на кого му пука дали фактите от преданията наистина са спазени едно към



едно.

Май се отплеснах твърде много и затова предлагам да продължим с "не толкова важната" история на играта.

Вие тъкмо полагате теста си за мъжественост (не оня... ъмм... така де... става дума за бой с мечове :-)), когато в селото ви пристига вестоносец. Той идва с лошата новина, че многочислен враг е нападнал друго поселище, което пази рунически камък. Изглежда е време да се притечете на помощ. Викингите скачат по своите дракари (знаете какво е това, нали?), хващат веслата (тъй като селото се намира някъде по поречието на реката – б. а.) и започват здраво да гребат. По пътя

## попадате на главния "лош"

някой си Конрак, който също е викинг. За разлика от вас обаче, той леко е свърнал от праведния път и се отказал да служи на Один. Както разбираме, той е усвоил и някои коварни и подли магически умения, с помощта на които подпалва вашия кораб. В следващия момент следва... какво следва...? "Разбира се, следва удавяне", отговарят по-досетливите и ще са напълно прави.

Но няма страшно! Один решава, че сте твърде млад, за да умирате (или твърде неопитен, за да издържите на вечното пиянство във Валхала :-)) и ви връща към живота. В замяна от вас се очаква да откриете кой стои зад изменника Конрак и сподвижниците му.

Оттук насетне започва същинската част на Rune. В продължение









на петдесетина нива ще трябва да изколите, изкормите и сплескате де що се движи и да разкриете загадката. Цялата история ще ви се разкрива късче по късче в хода на действието под формата на кратки филмчета, които са правени с енджина на играта. Май забравих да ви спомена, че и началните анимации са такива. Това обаче никак не е зле, тъй като играта ползва модифициарн вариант на небезизвестната триизмерна платформа на Unreal Tournament. По-нататъшният коментар по въпроса за качеството на графиката е по-скоро излишен. Заобикалящата ви среда изглежда доста приятно. Започвате от под водата, минавате през пещери, огромни замъци, селища на викинги и джуджета и всякакви други приказни местенца... А ако не си падате по story-та, филмчетата могат да се прескачат като от това няма да загубите основната нишка на играта (както казах това е екшън, а не адвенчър). И все пак според мен е приятно да ги изгледате.

Музиката и звуците в играта също не са лоши, но по мое мнение не блестят с кой знае каква уникалност. От време на време враговете ви подхвърлят по някоя дума на неразбираем език, което внася допълнителен нюанс в мрачната атмосфера. Бронята ви пък подрънква при всеки скок... Като се заговорихме за скокове, трябва да отбележа, че Рагнар умее да скача сравнително реалистично. Това ще рече, че той няма чак близки родствени връзки с известния в близкото минало корейски екшън-герой Хон Гил Дон (който прелиташе над 20-метрови дървета) и подобните нему спецове по източни бойни изкуства. Ако обаче сравня нашия герой с някой нормален атлет (който има положителна допинг-проба и е лишен от състезателни права за две години:-)), ще трябва да призная, че

## Рагнар прелита завидно разстояние

и то с всичката железария, която е накичил по себе си.

По подобие на Heretic 2 и Drakan гледната точка на камерата е от позицията на страничен наблюдател (third person perspective) и е фиксирана над главата на героя. С помощта на скрол-бутона на мишката обаче може да я доближите и до first person view. Това обаче доста би опорочило играта. Когато се сражавате от първо лице, не си виждате меча и започвате да сечете доста хаотично. Така че играйте си в нормалната перспектива като Tomb Raider, въпреки че Рагнар не изглежда толкова привлекателен в гръб (поне за повечето от мъжката част от геймърите). И все пак той би могъл да разнежи доста от останалата, макар и значително по-малка, дамска половинка от играещото войнство :-).

Тук е моментът да похваля движенията на камерата, която се държи направо културно и следва героя ви постоянно отзад. Доста трудно е да я докараме до положение, в което да не знаете къде се намирате или в което не виждате врага като хората. Когато сте до стена, камерата автоматично преминава в гледна точка от първо лице, а щом се махнете от съответния забутан ъгъл, отново виждате целия герой в неговото пълно вели-

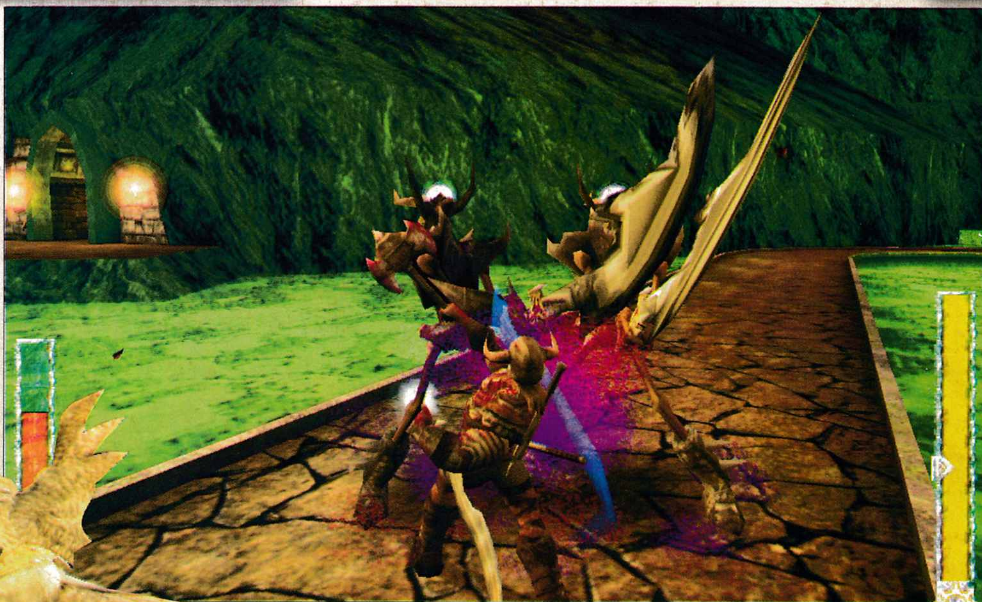
колепие.

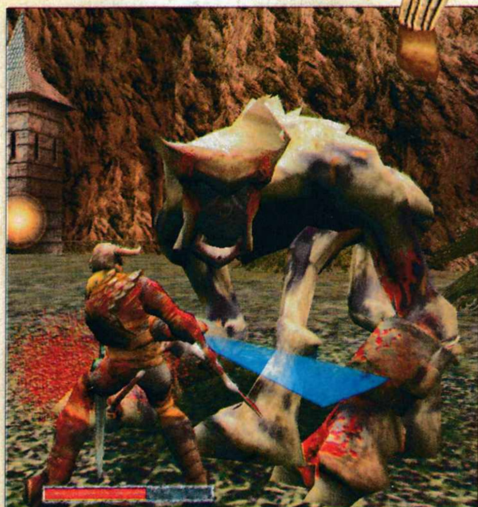
Докато избивате легионите на врага, ще имате на разположение

### само оръжия за близък бой

Няма да видите лъкове и други такива глезотии. Това допълнително допринася за чара на играта, тъй като я разграничава почти напълно от цялата сюрия екшъни, които копират Quake и други известни заглавия от този тип. Управлението се извършва с мишка и клавиатура в унисон с каноните на жанра. Движението на Рагнар, а и на враговете му, е доста реалистично и като гледам е правено с технологията motion capture (сканиране на движенията на живи хора). Това пък вероятно ще ви подтикне да изпробвате разнообразните бойни техники и трикове, които се постигат чрез комбинация между клавиш за движение и атака. Препоръчвам ви да експериментирате с всяка една бойна техника на сухо, ако направите сражението по-ефектно. Ако не сте почитатели на елегантния бой, а предпочитате бруталните изпълнения, спокойно можете да минете играта и без да обръщате внимание на това какъв удар нанасяте. Просто се движете около противниците си и натискайте левия бутон на мишката.

Това може би ви звучи като досадно повтаряне на едно и също действие, а? Ами то в голяма степен си е точно това и е едно от лошите качества на играта. Не се нуждаете от някаква специална стратегия, за да убиете конкретния враг. Можете да прилагате един и същи универсален похват за всеки и това убива част от удоволствието. С малко повече въображение създателите на Rune можеше да направят играта още по-увлекателна...





Е, малко преувеличих, но в общи линии според мен това за еднообразието е вярно. Тези от вас, които искат да изпитат истинска наслада от играта, трябва да си я пуснат на най-високото ниво на трудност. Все пак има противници, срещу които дадено оръжие е по-ефективно. Ако го използвате срещу други гадини, вероятно ще ви се наложи да кликате, докато ви изтръпне китката.

Разполагате с девет вида оръжия, които обаче са различни варианти на основните три – меч, боздуган и брадва. Някои от тях представляват отсечени вражески глави или пък крайници, които сполучливо могат да бъдат използвани в боя. От време на време това върши доста полезна работа, така че хвърляйте смело. За щастие обаче не може да си хвърлите меча, така че трудно бихте могли да се обезоръжите сам.

В малко по-късен етап от играта ще можете да ползвате и

### магическите руни

Повечето от тях увеличават мощта на някое ваше оръжие. Има и такива, които ви осигуряват различни защити. Ползвайте ги смело... Аз през повечето време пропусках да се сетя за тяхното съществуване. А, за малко да забравя още нещо (нали ви казах, че съм разсеян)! Разполагате и с богат набор от щитове, които се различават главно по форма. Те помагат, разбира се, но не са задължителен атрибут.

Много добре е поработено над визуалните ефекти в боя. След всеки понесен удар тялото ви се обсипва с нови и нови рани. За жалост това не се отразява на подвижността ви, но от друга страна изглежда много добре. Когато ударите някой противник, от него хвърчат кръв и крайници. Да, играта е доста кръвожадна, но е направена с финес. Тя въобще не може да се сравнява със значително по-бруталните Blood 2 или King Pin, където насилието беше леко кичозно и малко повече от необходимото. А на всичкото отгоре създателите са се извинили за този малък факт, като са го оправдали с епохата, в която се развива действието. Те учтиво са предупредили, че играта не е подходяща за деца под 17 години, които със сигурност ще станат най-големите ѝ почитатели... :-)

По време на битките

### оръжието ви се цапа с кръв, която шурти като водопад

от вашите противници. В момента, когато се потопите във вода обаче, съсиреците по меча се отмиват и той отново е чист. Когато преминете през труп, за из-





вестно време оставяте кървави стъпки. Най-ефектното е, че оставяте мокри следи, когато излизате от вода.

Често ще ви се налага да прескачате от една скала (или предмет) на друга, при което Рагнар може да се хваща за ръба като акробат. За съжаление той не се сеща да го направи, когато се опитате да се спуснете отнякъде. За сметка на това пък вашият герой може да се катери и спуска по въжета. Дразнещо е обаче, че често виждате вериги или други висящи предметчета, които не могат да се ползват за тази цел.

### Изкуствен интелект? Не, благодаря...

Враговете, като цяло не са надарени с твърде висок умствен коефициент. Често пъти седят загледани в една точка и въобще не обръщат внимание на шума от вашите стъпки, докато не ги фраснете с нещо тежко и ръбесто по главата, а после вече е твърде късно за тях. Когато ви видят, те се отправят към вас по най-прекия път, който, както знаем (ако сме си били в час по геометрия, а не в съседния гейм-клуб:)), е правата линия. Ако случайно на пътя има дупка, огън или друго подобно... толкова по-зле за тях. Възползвайте се от тъпотата им, пък може да се почувствате и много хитри :-). Хубавото качество на вашите противници е, че все пак са разнообразни и, както казах по-горе, че има значение с какво ги биете. Тези, които са по-твърди, трябва да се атакуват с тежки оръжия като боздуган и брадва. По-подвижните и човекоподобни същества би трябвало да колите с предимно с верния си меч. Има малки изключения, когато може да се объркате от външния вид на създанието и да не уцелите найдобрия арсенал за целта. Но това не е фатално.

Сюжетът на играта се развива почти праволинейно. Няма да се натъкнете на някакви сложни логически задачи. Обикновено трябва да натискате ръчки, да търсите вратата, която се е отворила и да достигате определени места, за да намерите пътя за напред. Играта има и мултиплейър, който обаче не включва кооперативна игра, а само deathmach – единичен и team play.

И така стигнахме до тежката присъда и неизбежното сравнение с останалите бисери в екшън жанра от трето лице. Мнението ми е, че

**играта доста си я бива**

разбира се, има какво още да се желае от нея. По отношение на сюжетната линия и хумор тя значително отстъпва на Indy 4: The Infernal Machine. Като динамика пък серията Tomb Raider все още държи първенството. Силната страна на Rune е убийствената графика и интензивният екшън. С две думи играта е една чудесна загрявка преди дългоочаквания фентъзи екшън Blade, който ще се появи под ново име – Severance... А, и още нещо – "дракар" означава викингски кораб. :-)

*Иван Атанасов*

# BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

Изиграхте ли вече Blair Witch Volume 1: Rustin Parr? Ако не сте, побързайте, защото излезе продължението на тази и увлекателна и малко страшничка игра.

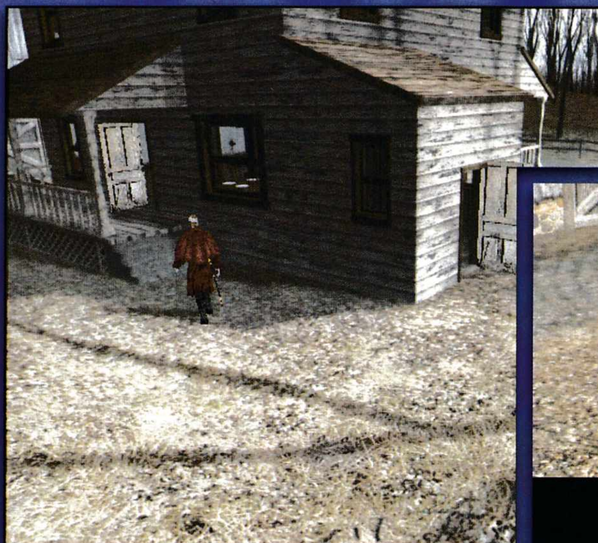
Тя всъщност е трилогия, пусната на пазара от съдружието на три фирми, наречено многозначително G.O.D. Всяка от тях подготвя по една част от нея и всеки път нещата малко или много се въртят около едно и също нещо – енигматичното градче Бъркитсвил. И след като Terminal Reality ни "изплашиха" през миналия месец, сега е ред на HumanHead – малка софтуерна работилница по класически американски модел. Перфектната маркетингова стратегия на G.O.D. все повече ме впечатлява. Нещата изглеждат просто перфектни – по американските кина точно тръгна втората част на филма "Проклятието Блеър", наречена Book of Shadows: Blair Witch 2. Освен това играта се появи някъде два дни преди Хелуин...

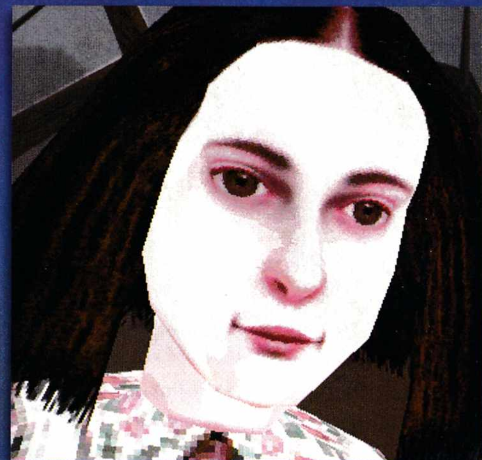
В първата част на Blair Witch беше пресъздадена историята за изчезването на седем малки дечица и тяхното жестоко убийство. Действието се развиваше през 1941 година, а главна героиня беше Doc Holliday – агент от бюрото Spookhouse, което се занимава с мистични явления. Във втората част часовникът е върнат с 60 години назад, но часът и мястото на срещата са същите – Бъркитсвил. Историята този път е доста заплетена, а резултатът е доста читав адвенчър.

Но по същество... Годината е 1886-та. Студена и

**сковаваща зима е откъснала Бъркитсвил**

и неговите жители от възраждащия се след Гражданската война американски свят. Селището е изолирано поне до следващата пролет. Действието ви пренася в загадъчните гори около него, в които лежи млад войник. Той е съсечен със сабя и главата му наистина изглежда като разрязана диня. Намерен е от малко момиченце на име Робин Уивър (звучи ли ви познато?!). Невръстната русокоска решава да го спаси. Тя му помага да стигне до родната си къща, където нейната леко чалната баба започва да се грижи за пострадалия. Той от своя страна страда от амнезия и не помни нито как се казва, нито какво му се е случило, нито как се е озовал в гората. Заради факта, че се е появил изведнъж и е изникнал от гората, бабата му дава името Лазар (Lazarus) и го сравнява с едноименния библейски герой. Четете Библията!








Това далеч не е всичко. Скоро

**малката Робин изчезва**

В градчето е сформиран отряд, който да я търси. По това време нашият герой е в безсъзнание и е пропуснал този факт. След като се свестява, бабата на Робин запова да го моли да открие малката ѝ внучка. Тя е убедена, че участниците в спасителния отряд са прокълнати и обречени. Според нея Лазар е единственият човек, който може да се справи. Това е началото на вашето ново приключение.

Навлизайки все повече и повече в действието, няма начин да не забележите основното подобрение в сравнение с първата част – играта е доста дълга. За това допринася изключително оригиналният подход на създателите от HumanHead. Те са включили и много ретроспекции. Постепенно Лазар си спомня откъслечни моменти от своето минало, докато накрая картината е завършена. Така например играта ни връща в далечната 1863 година, когато Лазар е лейтенант от армията на Севера. Той копнее по своята любима и ѝ пише прочувствени писма от фронта, в които обещава да се завърне и да се ожени за нея.

Оказва се също, че Лазар е бил и

HORROR ADVENTURE

графика
звук
геймплей
**общо**



| **издател** | **размер** |
|---|---|
| HumanHead/GoD | 1 CD |
| http://blairwitch.godgames.com | |
| **системни изисквания** | |
| Pentium 400 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD Space, DirectX Video card | |

преди в същото прокълнато градче.

### 30 години по-рано

той е изпълнявал бойна задача по тези места – да открива и залавя южняшки ренегати. Героят си




припомня поредица от зловещи събития. Лека-полека в съзнанието му изплува споменът за нещо страховито... За Вещицата !!!

Но със сюжета – до тук. Всеки път ще се налага да изигравате куестовете по два пъти – веднъж като изгубилия паметта си младеж с превръзка на главата и втори път – като възстановилия своите спомени северняшки лейтенант, който мислено се връща към времето, когато пак е бил в Бъркитсвил. Преплитането на двете истории е изключително сполучливо и в нито един момент няма да ви е скучно. Всеки път обстоятелствата са коренно различни, така че на практика изигравате нещо съвсем друго.

Време е да споменем и техническата страна. И този път ви очаква инсталация от един гигабайт. За щастие, тя протича доста бързо, така че този факт звучи по-досадно, отколкото всъщност е. На практика няма разлики в графиката на Volume 1: Rustin Parr и Volume 2: The Legend of Coffin Rock – и двете части използват

### един и същи графичен енджин

На мнение съм, че графиката е добре направена, въпреки че резолюцията е 640x480. И този път дизайнерите са обърнали особено внимание на малките детайли и изпипването на отделните



елементи. Всъщност "постижението" на HumanHead е в доста поцветния и по-светъл дизайн на играта. Звукът отново е на завидното добро ниво, както беше и в предишната серия. И този път около вас се чуват смразяващи стенания или плач на изоставени дечица. Управлението пак е съчетание на мишка и клавиатура като все пак е нужен известен тренинг. След усвояването на тънкостите обаче то не би представлявало никакъв проблем за вас. Играта отново се развива от гледната точка на страничния наблюдател (third person perspective), което предизвиква малко неудобство при воденето на бой. Този път схватките са доста по-лесни, тъй като разполагате с избор между няколко оръжия. Имате стандартен револвер, за когото можете да събирате амуниции почти навсякъде. Той е доста по-ефективен, отколкото сигурно си мислите. Както се полага за офицер от армията на Съединените щати, имате и кавалерийска сабя, която често ще ви бъде верен помощник.

### Най-забавното оръжие е кръстът

с когото ще "успокоявате" всякакви блудни души, бродещи из горите на Бъркитсвил. Като цяло геймплеят се развива линеарно, но за разлика от Rustin Parr целта винаги е изключително ясна и проста. Това донякъде ви помага по-бързо да приключите с играта, но пък и не може да се каже, че засилва желанието за по-задълбочено занимание с нея. Друго ново нещо в сравнение с Rustin Parr са враговете от тип "бос". Битката с тях е доста по-сложна, отколкото с войник от южняците, който е лесна плячка за вашия револвер, докато ви мушка с щик в корема...

Недостатък е липсата на каквато и да е било страховитост. Но това в никакъв в случай не е голям проблем. Играта е изключително добър action-adventure, когото ви препоръчвам горещо. О, и да не забравя – нужни са ви сносни познания по английски, за да проследявате развитието на историята. Иначе ще загубите поне половината от тръпката...

*Александър Бойчев*







# Resident Evil 3 Nemesis

Някои от вас сигурно си спомнят далечната 1982 г. Тогава песента на Майкъл Джексън "Thriller" прави едноименния албум най-продавания в историята на музиката. Лично аз не си я спомням, защото просто не съм била родена :-). Вероятно и някои от вас също не са били родени, но са наясно за какво става дума. Очевидно и специалистите от Capcom си спомнят много добре този клип, който превърна парчето в хит. Новата им игра от серията Resident Evil е живото доказателство за това. Защо ли идеята за купища полуразпаднали се мъртъвци, пъплещи из призрачно градче, е толкова често експлоатирана? Вероятно защото, както много от майсторите на horror-жанра твърдят, "хората просто обичат да се страхуват"...

Явно това е и най-оригиналният начин за плашене, който се е пръкнал в главите на създателите на Nemesis, третата част от поредицата. Остава въпросът дали игричката наистина ще ви накара да усетите ледени тръпки по тила. Ако сте гледали филма "Американски върколак в Лондон" или въпросния видеоклип на Джако (и двете продукт на режисьора Джон Ландис), най-вероятно ефектът ще е нулев. Стилът на третия Resident Evil е много добър, но тотално изкопиран. Все пак да не задълбаваме на тема оригиналност и плагиатство. Играта няма претенциите да ви предложи нещо ново. В интервю Shinji Mikami (създател на RE) подчертава, че тази част от поредицата е предназначена предимно за истинските фенове.

Атмосферата на играта е много добре пресъздадена. На места

**наистина има стряскащи моменти**

За съжаление, сред тях не е сцената, в която някое зомби десет минути се бори с вратата на стара кола, докато излезе. Просто опитите му да ви изплаши са жалки и предизвикват само снизхождение. Графиката не е нищо особено :-(. Не, не че е лоша, но не изпъква с нищо. Най-големият минус обаче е това, че може да правите save само на определени места. Просто е адски тъпо да преигравате едно и също ниво по сто пъти.

Май текстът взе да приема много песимистичен оттенък... А Biohazard, както се нарича японската версия на играта, не го заслужава. Не мога да пропусна, че музиката и звуковите ефекти са адски впечатляващи. Наистина има нещо влудяващо в свистенето на вятъра, крясъка на птиците и скърцащите врати. Дори моментите, когато е тихо, ви карат да тръпнете в очакване на неизвестното и са си съвсем на място...

И все пак Resident Evil 3 си е псиxария и това е. Човешки крясъци разцепват тишината. Нашата главна героиня Джил постоянно се опитва да спаси някой нещастник от лапите на пълчища зомбита. Но

**SURVIVAL ACTION**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★ |
| звук | ★★★★★ |
| геймплей | ★★★★ |
| общо | ★★★★ |



PC CD ROM

**издател** 1xCD
Capcom U.S.A. Inc.
http://www.capcom.com

**системни изисквания**
Pentium 300, 64 MB RAM
240 MB HDD, DirectX, Win 9x



не би. Колкото и да се силите, можете само да се полюбувате на оживелите мъртъвци, които късат парчета месо от прясно приготвената си закуска... Надявам се добихте обща представа за града Raccoon. Паника обзема жителите. Един по един те губят близките си, а накрая и собствения си живот. Хората се заключват по домовете си и не смеят да си покажат носовете навън. Но какво спасение очакват? Никой няма да им помогне. Тази безнадеждност мотивира Джил Велънтайн да върви напред и да се бори за собственото си оцеляване. Тя вижда, че липсата на сила просто погубва всички останали. Нещото, което ме изненада приятно в тази игра, е, че главната героиня е адски естествена. Целта ѝ не е да се жертва за благото на народа си или пък да спаси света. Тя се изправя срещу злото, тласкана само от инстинкта си за самосъхранение. В главата и има една единствена мисъл – да избяга от Raccoon!

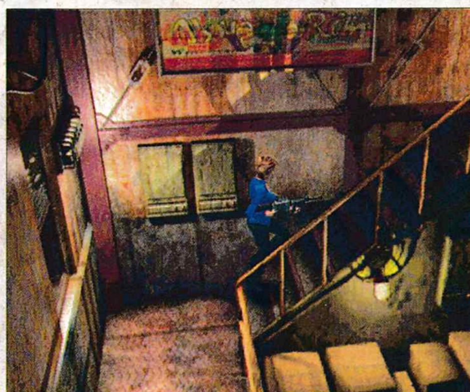
### Но за какво точно става дума?

Историята е тясно свързана със сюжета на Resident Evil 2. Компанията Umbrella изпуска от контрол смъртоносния G-вирус. Той превзема телата на живите си и ги превръща в зомбита. Пламва епидемия и всеки, изправил се срещу труповете, се присъединява към армията от стенещи гадини. Но те не са най-страшното. Гответе се за момента, когато ще застанете лице в лице със съществото Nemesis. Ще се срещнете с него няколко пъти по време на игра. Той е и финалният бос. Интересен обрат в историята настъпва, когато нашето момиче също се заразява и агентът Карлос, който е изпратен да измъкне оцелелите, трябва да я спаси. За целта поемате неговото управление за малко.

Противниците ви са десетина вида мъртъвци, както и някои гадини от предните части на Resident Evil. Изкуственият им интелект е на прилично ниво. Новото е, че те вече могат да се правят на умрели (като че ли не са :-)) и да ви нападат от засада. Ако сте застреляли зомби, но не сте му вкарали нужното количество олово, то продължава да се влачи. Ако ви докопа, жална ви майка... Омаломощените трупове падат и тогава е удобният момент да ги довършите. В този момент телата на мъртвите се разтрисат от конвулсии и точно тогава просто трябва ги направите на решето.











Като цяло

### действията, които извършвате, са ограничени

- вървите, бягате, стреляте и събирате артефакти. Разполагате предимно с няколко вида пушкала и аптечки, с които да възстановявате здравето си. Има и предмети, предназначени за специални пъзели. Кофти е, че предметите, които трябва да вземете или използвате, си личат от сто километра :-(. Те стоят като залепени и просто е невъзможно да ги пропуснете. Явно японците от Capcom се съмняват в интелигентността на геймъра. Не само че нямате възможността да откриете предмета сам, но и получавате запитване дали го искате, когато го вземете. Когато го приберете, следва потвърждение, че той е у вас. Друго, което ме издразни в инвентара, е, че можете да носите само осем предмета. Някои сигурно ще протестират, че наистина количеството на нещата, които можете да държите в себе си, е ограничено. Те обаче няма да са прави, защото ограничението не е съобразено с теглото или обема на даден предмет. За сметка на това в хода на действието Джил може да носи осем вида облекло.

Радва ме това, че създателите на играта са си направили труда да съобразят движенията на героинята с физическото ѝ състояние. Ако е ранена, Джил става по-бавна и се превръща в по-лесна жертва за заобикалящите я полуразложени "доброжелатели". Освен това не може да тича като хората и започва да държи ръката си... Абе направо си е загинала!

И все пак Resident Evil далеч не е най-ужасяващата игра, с която съм се сблъсквала. Заслужава си да я поиграете, ако сте фен на жанра... Така че, ако имате слабо сърце, заредете се с индустриално количество валериан, преди да седнете пред компютъра :-).

*Лили Стоилова*







# PAC-MAN
## Adventures in Time

Твърде възможно е да не знаете какво е PAC-MAN. Вероятната причина за това е, че имате достатъчно добро PC, което използвате за разни 3D щуротии и е направо кощунствено то да бъде похабявано с ретро заглавия. Първият PAC-MAN се е появил преди мно-о-ого време... Толкова отдавна, че даже не искам да си спомням точно колко (ще се уплаша като осъзная откога се цъкля пред монитора). Не мога да кажа точно и кое място в родословното дърво на PAC-MAN-ите се полага на героя от настоящата статия. Но със сигурност той е доста готин тип....

PAC-MAN: Adventures In Time е от онази поредица remake-ове на класически игри, които Hasbro разпространява напоследък. Смея да твърдя, че заглавията си заслужават (пример за това е и Frogger-ът, представен в миналия брой).

Целта на играта е проста (и добре позната на по-старите геймъри) – да се изядат всички точки в мазето, пардон лабиринта. Лошковците са разни духове, които не ядат точките, но от PAC-MAN не се отказват. "Добрият" е PAC-MAN (ъф корс), който излапва всички точки. Защо ли? Ами сигурно защото е жълт, а точките – и те също. Ако хванете лист хартия, нарисувате си лабиринт от прави чертички, и го нашарите с точки, отдалечени на равни разстояния, ще получите нивата от класическата игра. Сега си представете, че цялото това нещо оживява – изведнъж чертичките се превръщат в стени, празното пространство между тях е вече нещо като под, точките са триизмерни и всичко това е оцветено с шарени цветове и пъстри текстури.

Не се връзвайте на горния абзац – той е менте. :-) В тази игра няма нищо революционно от гледна точка на gameplay. Спомням си, че триизмерен PAC-MAN имаше още преди 5-6 години по конзолите и игралните автомати (в игралната зала срещу кино Левски на бул. Янко Сакъзов например, не съм сигурен дали я има още). Но вместо да изброявам какво е ново и какво старо предпочитам, нека просто да ви посоча основните щуротии, заради които си заслужава да я изиграете.

На първо място PAC-MAN умее да скача, вследствие на което можe да се измъкнете, дори когато гонещите ви сдуханяци се опитват да ви докопат от двете страни едновременно. Авторите са добавили всевъзможни елементи, разнообразяващи геймплея – пропадащи платформи, асансьори, разни палави гюлета, вулкан, който изригва фекалии...



Самите нива са често на няколко етажа. Вероятно няма да се учудите от факта, че те са подредени в нещо като светове. Нивата във всеки свят често са коренно различни едно от друго. И тъкмо когато ще почне да ви писва (да речем след 4-ия свят), започват истинските извращения – ниво, което представлява дърво с гравитация към ценралната ос на стъблото, или друго, което е чиста проба кубче и т.н. На всеки няколко мисии (колко точно не успях да установя) ви се предлага подлата опция за записване. С нея обаче може да си вкараме автогол – например ако сме останал само с един живот, а пък следващите няколко нива са меко казано невъзможни...

Музиката и звукът – като за такава игра можете да минете и без тях, но анимациите са забавни. Графиката е повече от добра. Още при конфигурацията става ясно, че новият PAC-MAN е в състояние да изпържи видеоконтролера и CPU-то въпреки непретенциозната си идея. Може да играете и в прозорец, докато обяснявате на поредния нещастник в IRC смисъла на живота...

Едно време много се дразнех от факта, че всички игри изглеждаха невероятно по рекламите и картинките върху кутиите, но отвътре често изскачаше някое недодялано нещо. За щастие нещата малко по малко започнаха да си идват на мястото. PAC-MAN: Adventures In Time е пример за това как да се възкресяват оригинални идеи, така че да не изглеждат като проснат на екрана небрежно изцеден, но добре напарфюмиран парцал.

*Георги Пенков*

**3D EATER :-)**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★☆☆ |
| звук | ★★★☆☆☆ |
| геймплей | ★★★★☆☆ |
| **общо** | ★★★★½☆ |

PC CD ROM

**издател** 1xCD
Hasbro Ineractive
www.hasbrointeractive.com

**системни изисквания**
Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM
450 MB HDD, DirectX 7.0a, Win 9x

# Cheats & Tricks

## RUNE

Натиснете "~" и пишете:
**CHEATPLEASE** – дава възможност да ползвате кодовете
**GOD** – God Mode
**GHOST** – минавате през стени
**FLY** – можете да летите
**SUMMON** – дава определен предмет (виж списъка по-надолу)
**OPEN** – прехвърля на определено (виж списъка на нивата)
**SWITCHCOOPLEVEL** – прехвърля ви на посоченото ниво и запазва придобитите предмети (виж списъка на нивата)
**BEHINDVIEW 0** – гледна точка през очите на героя
**PLAYERSONLY** – замразява всички компютърни играчи
**KILLPAWNS** – убива всички противници
**TOGGLEFULLSCREEN** – включва/изключва режима на цял екран
**PREFERENCES** – допълнителни опции

***Предмети:***
VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

***Нива:***
intro (intro movie)
ragnarvillage (begin movie)
ragnarvillage2
sailingship (level transition)
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
beetlefly (level transition)
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin

## BALDUR'S GATE 2

Докато играете натиснете следните комбинации:
**Ctrl+Shift+8** – всичко на макс :)
**Ctrl+R** – лекува героя
**Ctrl+J** – отиване на посоченото от курсора място
**Ctrl+T** – лекува група
**Ctrl+Y** – убива посочения от вас с мишката човек или чудовище
**Ctrl+1** – сменя Armor Class на избрания герой
**Ctrl+6+7** – сменя избрания от вас герой

## ZEUS

Натиснете **CTRL+ALT+C** и въведете кодовете:
**Delian Treasury** – добавя 1000 парични единици
**Ambrosia** – печелите кампанията
**Fireballs from Heaven** – удря участък от земята с огнена топка
**Bowvine and Arrows** – кулите стрелят крави вместо стрели
**Cheese Puff** – хората в мандрите си сменят облеклото

## F1 MANAGER 2000

Попълнете тези кодове като имена на вашия мениджър, когато започвате играта. *Спазвайте малките и големите букви!*
**Billy No Race Always** – пропускате състезание и парите ви се увеличават, когато кликнете на менюто за управлението на финансите
**Get Rich Quick Increase** – същото като горното, само че не пропускате състезание
**Win~at~all~COSTS!** – показва се Cheat-бутон в options-менюто

## FIFA 2001

Въведете в главното меню:
**Gimmethemoney** – прибавя пари
**Playersmaybe** – свободни играчи
**Bigheads** – всички са с несъразмерно големи глави

## BLAIR WITCH VOL.2

Натиснете **F10** и въведете следните кодове:
**Godgames** – God Mode
**winblows** – всички оръжия
**autoaim** – всички оръжия се самонасочват
**skeletonkey** – получавате skeleton key
**moreammo** – повече амуниции
**goremode** – безпричинно загубване на крайници :-)

*Уточнение:*
*В миналия брой написахме, че употребата на чийтовие в Elite Force се разрешава след като наберете: "жsv_cheats 1". Грешка! Опитайте без "Ж": "sv_cheats 1"*
*Have fun!*







# Новите дрехи на царя

На 24 ноември т. г. европейската версия на PlayStation 2 ще излезе от зоната на научната фантастика и ще се превърне в реалност. Това неизбежно ни навежда на въпроса дали раждането ѝ няма да съвпадне със смъртта на "стария" PlayStation, когото всички ние познаваме и обичаме...

Нормално би било човек да си помисли, че именно този е логичният ход на нещата, най-малкото заради пълната съвместимост между двете конзоли. И наистина не бяха малко хората, които преждевременно (както се оказа) обявиха, че Sony ще зареже любимата си стара играчка в полза на далеч по-лъскавия и по-перспективен PS2. В действителност се оказа, че Sony няма никакво намерение да загърби с лека ръка сивата машинка, която към днешна дата е продадена в над 74-милионен тираж по целия свят.

Първата снимка на преродения PlayStation изглеждаше като поредната Интернет шега. PSX с прикрепен към него LCD дисплей и включен в единия геймпорт мобилен телефон?! Тези момчета определено имат чувство за хумор! Не след дълго обаче стана ясно, че "момчетата" са самите Sony и информацията е абсолютно достоверна. Случайно или не съвсем тя беше изтекла по уеба малко преди официалното обявяване на повторната премиера на най-успешната видео конзола на всички времена.

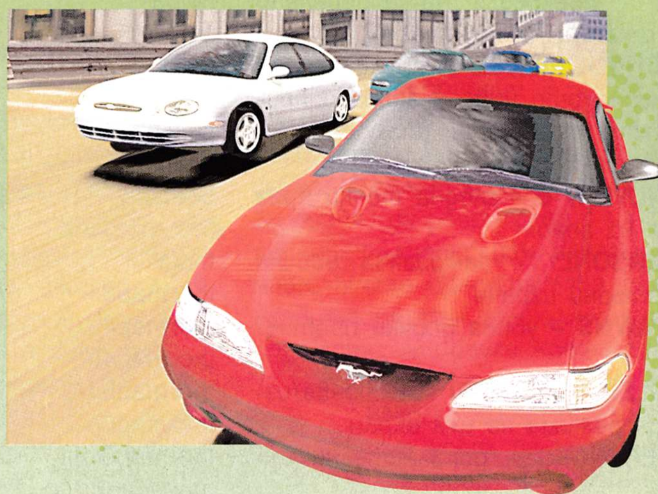
## LCD дисплеи...?! Мобилни телефони...?!

Спокойно, всяко нещо по реда си. Като начало е редно да започнем с уточнението, че хардуерни различия между PS One, както ще се казва новата-стара машинка, и добре познатия ни PlayStation са чисто козметични. Не очаквайте от PS1 чудеса от храброст – това си е просто PSX със следните добавки:

Старият трансформатор е заменен с нов, далеч по-малък, който е изваден от кутията и прикрепен към кабела на захранването.

Премахнат е Reset-бутонът, като неговата функция вече се изпълнява изцяло от копчето On/Off.

Цветът на новата машинка е почти снежно бял както същото важи и за PS1 DualShock-джойпада. Естествено, "старият" DualShock е напълно съвместим с PS1 и вие спокойно можете да го използвате стига да не ви притеснява разликата с цвета на конзолата.



## и най-важното

Като размери PSOne представлява около 1/3 от PlayStation и – логично – е значително по-лек.

Звучи добре, а?! И все пак – какво ще спечелят PlayStation геймърите от всичко това?

Като начало единственото по-сериозно преимущество ще идва от факта, че PS1 на практика се побира в големия вътрешен джоб на якето ви. Далеч по-интересно ще стане към края на 2001 година, когато трябва да се появи гореспоменатият LCD-дисплей. Неголямото екранче с течни кристали ще бъде доста по-малко дори от 14-инчовия телевизор, на когото в момента вероятно играете. За сметка на това пък то ще бъде значително по-голямо от това на GameBoy Color или на коя да е друга джобна видеоигра на пазара в момента. Именно идеята е PSOne да се превърне в малко странна, но иначе ефектна и удобна

## комбинация между видеоконзола и джобна игра

В подкрепа на това предположение дойде и изявлението, че един от първите аксесоари за новата машина ще бъде адаптoрен кабел, който ще ви позволи да включите PS1 – да речем – в захранването на автомобилната запалка. Нелош начин да направите дългото пътуване не чак толкова досадно, нали...?! Стига самият вие да не сте шофьорът на колата, разбира се.

"А мобилния телефон, а мобилния телефон?!", веро-





ятно ще възкликнат много от вас. Уви, в действителност ситуацията далеч не е толкова вълнуваща, колкото изглежда на пръв поглед. Знам, че и вие сигурно сте си помислили за игра в мрежа по Интернет и прочее ... Все още – и казвам това абсолютно добронамерено – не е измислен начин, с който да превърнеш трабант във ферари като просто го боядисаш с червена боя.

Истината е следната – някъде през следващата година на пазара трябва да бъде пуснат специален кабел, който ще свързва втория геймпорт с мобилен телефон. Най-вероятно той ще съвместим с WAP (Wireless Aplication Protocol – стандартен протокол за обмяна на данни през GSM-апарати). Благодарение на тази връзка ще можете да получавате допълнителна актуална информация за съответната игра или дори да "източвате" данни, които да въздействат на играта в движение. Например те ще могат да променят статистиките на вашия автомобилен симулатор в съответствие с реалния ход на първенството на Формула 1. Предполагам обаче, че за целта ще е нужно играта все пак да поддържа подобна функция.

## Премиерата?

PSOne вече се продава в повечето европейски страни, като ние отново се мъдрим някъде на опашката. Цената не би трябвало да надвишава осезаемо тази на стария PlayStation. Остава все пак да видим скоро пустия му PSOne и в България. Какво да кажа – дано, дано, данoooo...!

*Ивелин Г. Иванов*

# ALIEN RESURRECTION™



Ако и вие като мен сте почитатели на Alien филмите от една страна, и на First Person Shooter-ите (което ще рече екшън с гледна точка от първо лице) от друга, сигурно неведнъж сте си мислили колко трудно може да се намери сюжет и атмосфера, които да са по-подходящи от култовата sci-fi-четирилогия за създаването увлекателен геймплей от този тип. Alien Trilogy (имам предвид играта, естествено) беше опит да се постигне такъв ефект, но – уви – твърде скромен и разочароващ. И след като PC-геймърите получиха своя убийствен Alien Vs. Predator, беше редно, не – беше задължително да се появи сносна геймка на тема Alien и за PlayStation платформа.

Първите слухове за игра по четвъртата част на Alien се разнесоха още преди почти три години, т.е. малко преди премиерата на самия филм. В самото начало се говореше за екшън-приключение от трето лице в типичен Tomb Raider стил, което по онова време звучеше съвсем логично. В края на краищата генетично генерираната

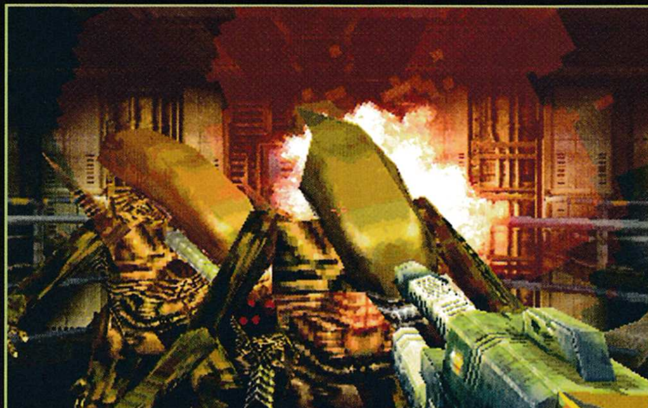
### Рипли би станала достойна съперница на Лара Крофт

тъй като е доста по-близо до екшън-героите от сластната археоложка с голям бюст...

За съжаление слуховете за скорошната поява на Alien Resurrection се оказаха силно преувеличени. Последва дълго и мъчително мълчание. И точно когато кажи-речи всички бяха отписали проекта, Fox Interactive (издавани в Европа от EA) обявиха, че играта е почти 80% готова и – я виж ти! – става въпрос за 3D-екшън от първо лице. Малко преди това се беше появила феноменалната (за възможностите на конзолния хардуер, разбира се) PlayStation-версия на Quake II и PSX-геймърите определено бяха жадни за още паламлама от този вид.







И тъй, Alien Resurrection е вече факт. Най-вероятно вече сте гледали филма и неговите три предишни серии, така че ще прескоча приказките около предисторията и сюжета. Играта започва с бягството на Рипли от зловещата лаборатория на космическия кораб Аурига, който обаче продължава да бъде неин затвор. Нашата героиня трябва да се съобрази с простичкия факт, че в открития космос трудно се стига далеч пеша, дори и да сте надарен със свръхчовешки способности като нея.

Безспорно първото нещо, което прави впечатление след като заредите играта, е

### психарската атмосфера

Примигващи светлини, разкъсани електрически кабели, хвърлящи искри, далечни неопределени звучи, които могат понякога да ви изкарат ангелите. От всичко лъха усещане за напрегнато очакване и плашеща неизвестност. Хората от Argonaut (фирмата-създател на играта) дори препоръчват съвсем сериозно Alien Resurrection да се играе на изгасено осветление, за да можете наистина да влезете "под кожата" на Рипли. Лично аз ви препоръчвам да послушате производителите и да изключите лампата, преди да започнете да геймите. Повярвайте ми, разликата е чувствителна.

Бързам да уточня, че оръжията в тази игра далеч не са толкова размазващи, колкото би трябвало да бъдат в един класически триизмерен екшън. Не очаквайте да влезете в помещение, пълно до тавана

**3D ACTION**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½☆ |
| звук | ★★★★★☆ |
| геймплей | ★★★★☆☆ |
| **общо** | ★★★★★☆ |

PlayStation

**издател**

Electronic Arts

www.ea.com



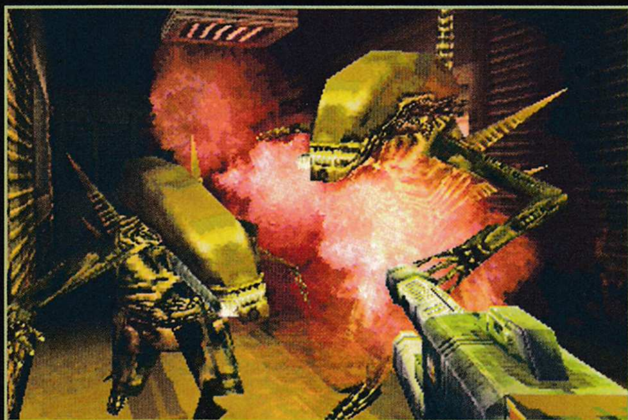


с пришълци, и да ги превърнете в слузести петна по стените с няколко автоматични откоса. Освен това действайте малко по-кротко със спусъка, защото мунициите са адски кът. Добре поне, че местата за записване са доста нарядко. Или това май не беше съвсем хубаво, а? Абе, няма какво да се лъжем – Resurrection не е игра за тези, които лесно се отказват. Но пък какво щеше да остане от духа на сериала Alien, ако ви беше поверена ролята на някой свръхчовек, който мачка пришълците като хлебарки? Жалко, че авторите не са се сетили да включат смъртоносни точки, които да възнаграждават притежателите на точен мерник. Все пак всяко живо същество би трябвало да има и своето слабо място...

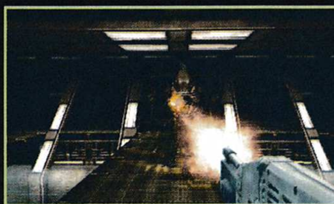
В Alien Resurrection ще можете да играете от името на

**четири различни персонажа**

Избирате измежду Рипли, Кол, Кристи и космическия командос Дистефано, който е изпратен с мисията да открие и унижощи създадената по генетичен път Рипли. Всеки от четиримата си има своите уникални преимущества и недостатъци. Киборгът Кол например – логично – не може да бъде "имп-

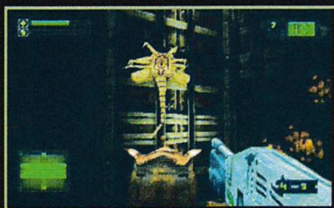












регниран" от ларвите на пришълците и освен това има вграден детектор за движение. Кристи е стрелец с отличен мерник, а Дистефано е... ами, той е прост(о) командос и останалият коментар е излишен. Колкото до нашата стара познайница Рипли, сигурно не сте забравили, че в четвъртата част нейните гени са малко поомешани с тези на пришълците. Това си има своите положителните страни като например свръхчовешка издръжливост и способност за регенерация. Всеки от четиримата ще трябва да изпълни специфични задачи, за да може накрая целият екипаж на кораба (или поне по-добрата му част) да се измъкне невредим от лапите на безмилостните извънземни чудовища. Това ми напомня да ви съобщя, че ще ви се наложи да си поблъскате главите и над няколко чисто логически загадки, които пасват чудесно на замисъла на играта. Не разчитайте обаче да ви давам акъл за тях, ще се наложи да си ги решавате сами.

Ако все още сте сред ветераните, които предпочитат да играят със стария PSX джойпад,

**горещо ви препоръчвам да се подсигурите с Dual Shock**

било то и назаем, преди да се захванете с Alien Resurrection. Почти невъзможно е мерникът да се движи адекватно само с помощта на стрелките на Joy-пада. Управлението на играта използва и двата стика на аналоговия джойпад, което го прави още по-предпочитан. Между другото играта поддържа и PSX-мишка, но аз така и не успях да опитам как се играе с нея. Ако сте сред щастливите притежатели на този аксесоар – не се колебайте да изпробвате и този вариант.

На финала мога само да добавя, че Alien Resurrection категорично попада в категорията на игрите, които трябва поне да се опитат. Успеете ли да преодолеете първоначалните мъки с насочването на изстрелите, със сигурност няма да се отлепите чак до самия край. Гарантирам ви го.






Silent Bomber не е симулатор, както спокойно бихте могли да си помислите. Всъщност в играта няма и помен от бомбардировачи, изтребители или каквито и да е други самолети. Действието се развива в далечното бъдеще на борда на космически крайцер, претъпкан до тавана с роботи от всевъзможен клас и калибър, чиято единствена задача е да ви вгорчат живота. Начинът на игра напомня до голяма степен излезлите One, Virus и появилия се по-наскоро Expendable. Единствената разлика е в това, че този път вашият




## опакован в футуристична броня воин

разполага не с бластери, а с всевъзможни експлодиращи неща – бомби, мини, пластични заряди и какво ли още не. Той просто трябва да постави съответната адска машина под носа на своите противници, след което да се изпари с мръсна газ, за да не остане я с нечетен брой крайници, я с една глава по-малко.

Да, наистина не звучи особено обнадеждаващо, но на практика нещата стоят съвсем иначе. Silent Bomber определено е сред малкото PSX-игри напоследък, които успяха да ме грабнат още от самото начало и да задържат вниманието ми достатъчно дълго. Излишно е да ви разказвам предисторията, тъй като тя е доста безинтересна и постна, пък и не играе никаква роля в геймплея. Всъщност като геймплей Silent Bomber е по-скоро еднообразен – прочиствате ниво след ниво от гадини, за да стигнете накрая до някой мастит бос. От време на време обогатявате арсенала си с по някоя нова екстра...

И въпреки всичко, още щом пипнах играта, така и не усетих кога съм извъртял десетина нива. В много отношения, точно като другите интересни заглавия в жанра, Silent Bomber е нещо като слънчогледовите семки – не са нито кой знае колко вкусни, нито пък особено хранителни, но пипне ли те крастата, не може да спреш, докато не видиш дъното на празното пакетче.

Та както вече споменах, вместо да стреля на поразия, нашият главен герой, кръстен бог знае защо Yatah, разнася напред-назад мини, които след това взривява (в повечето случаи) дистанционно.

## тънкият момент в играта

е, че целите са подвижни. Това означава, че ако изчакате прекалено дълго преди да взривите заряда (за да се отдалечите на по-безопасна дистанция да речем), най-вероятно изобщо няма да поразите робота, за когото е предназначено "подаръчето". Той просто отдавна вече няма да е там. Освен това сигурно се сещате, че взривовете вземат и от вашия живот, ако сте твърде близо до тях. Иначе просто нямаше да е интересно. Накратко – майсторлъкът в Silent Bomber се свежда до това да се движите непрекъснато,

**3D ACTION**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★★ |
| звук | ★★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★★ |
| **общо** | ★★★★★★ |




**издател** 1xCD
Virgin Interactive
www.virgininteractive.com












разчитайки на добрите си рефлекси и усета си за точния момент.

В самото начало това изглежда кажи-речи фасулска работа, но с всяко следващо ниво гадовете се увеличават. Постепенно в купона се включват и всевъзможни самоприцелващи се кули, капани, лазерни лъчи и какви ли не други гадости. И така до онзи прекрасен момент, в който върху екрана за вас остават само няколко свободни петънца, които на всичкото отгоре менят шеметно координатите си. Да, именно точно като в добрите стари двумерни аркейд-игри с малкото космическо корабче, което трябва да разбие на пух и прах гигантските армади от извънземни нашественици.

Ето и някои от

## най-използваните оръжия

**Обикновена мина** – освен че е доста полезна, може да бъде подсилена с няколко различни power up-бонуса, които допълнително увеличват разрушителната ѝ мощ.

**Антигравитационна мина** – действа на принципа на Черната дупка. Тя изсмуква енергията на вашите противници и това я прави не само изключително ефективна, но и доста универсална.

**Напалмова мина** – разпръсква огнен килим в доста приличен радиус и подпалва чергата на всичко, което има нещастието да попадне в нейния обсег на действие. Предназначена е предимно за органични противници. Не действа особено добре срещу роботи.

**Парализираща мина** – заковава на място противниците ви и така ви позволява да поставите до тях всякакви други мини по ваш избор и в неограничени количества. Само не забравяйте, че действието ѝ е ограничено във времето.

Освен богат набор от оръжия Silent Bomber включва и няколко интересно замислени power up-бонуса като например E-chip-овете, благодарение на които можете да усъвършенствате своя герой в края на всяко ниво. Намерените из нивото компютърни чипове ви дават точки, които можете да разпределите в три различни категории. Ако например ги добавите във вашия bomb stat, ще увеличите количеството мини, които можете да поставяте наведнъж. Другите два показателя са (в свободен превод) "радиус на поражение" и "щит".

Трябва да призная Silent Bomber е учудващо прилепчива игра. Тя категорично си струва усилието, стига, разбира се, да сте фенове на аркадния тип екшъни. Управлението е плавно и безпроблемно, точно както би могло да се очаква от такъв тип игра, която в края на краищата не разчита на максимално опростен геймплей. Единственият посериозен минус за SB идва от графиката, която макар и на прилично ниво, не блести с нищо особено.

# TOCA World Touring Cars

Покрай цялата шумотевица около Colin McRae Rally хората взеха да забравят, че Codemasters имат и друго топ-рали в каталога си – TOCA. Става дума за надпревара с автомобили серийно производство, която има зад гърба си вече близо 30-годишна история. За разлика от предишните две игри от серията, които бяха концентрирани само върху британската част от първенството, новото издание World Touring Cars включва вече писти от цял свят.

При сериозните амбиции, които си поставяше този проект, беше логично и броят на участващите автомобилни марки да се увеличи осезателно. Сред новите попълнения са не само относително непретенциозни модели на Volvo, Peugeot, Vauxhall и Ford, но и такива екзотики като

### Dodge Viper, BMW, TVR, Audi TT и дори Lotus

Идеята е проста – стартирате със скромен базов модел, който постепенно трансформирате в истински бензинов звяр, способен да лети със скорости от порядъка на 140 мили в час. В single player режима кандидатите за бъдеща слава трябва се преборят за място в по-сериозните надпревари. Като начало ви се предлага да избирате между няколко различни екипа. След това идва ред на пробната първа обиколка, която трябва да преминете в рамките на указаното време, за да ви позволят да се състезавате на национално ниво. След като преминете към определен екип, ще ви бъдат поставени конкретни цели – като например да се включите в челната тройка в пет от общо шестте състезания на кръга, или пък да победите тима на съперника в три поредни състезания.

За представянето си на всяка писта ще получавате определен брой точки, като идеята е да съберете достатъчно, за да бъдете допуснати до международни състезания. Истинското удоволствие във всичко това идва не на последно място и от факта, че можете сами да изберете как точно да достигнете до международно ниво – като американец, като германец и т.н. Това означава преди всичко различен набор от писти и коли.

Като почти всички PSX-ралита и TOCA World Touring Cars включва

### мултиплейър на разделен екран

В този режим можете да се състезавате едновременно с реален съперник и с няколко управлявани от играта коли, което е сравнително рядко за PlayStation. Има и още по-добра новина – дори на разделен екран играта върви доста гладко, без детайлите на автомобилите и терена да намаляват забележимо.

Две думи и за изкуствения интелект на противниците, защото в подобни игри той определено е от ключово значение. В TOCA World Touring Cars "симулираните" коли се движат невероятно агресивно и непрекъснато ви притискат. Те дебнат за най-малката грешка и ако не внимавате, ви оставят да им дишате праха. Не си спомням за друго PlayStation рали, в което да ми се е налагало толкова често да използвам камерата за обратно виждане.

В управлението на играта също е направен качествен скок. Ако сте играли поне една от двете предишни игри, сигурно помните пируетите, които колите правеха при всяко по-рязко настъпване на спирачката. В TOCA World Touring от тази издънка няма и помен. Автомобилите се управляват адски удобно без това да вреди на реализма на играта. Освен това всяка от различните коли наистина оставя усещането за уникално поведение на пистата, което пък ви дава допълнителен стимул да "отворите" възможно по-бързо максимален брой коли, просто за да ги усетите в ръцете си.

Казано с две думи – TOCA World Touring Cars е достоен съперник на най-добрите симулатори за PlayStation. Очакват ви богат набор от писти, интересни коли, реалистично управление и детайлна графика и не на последно място – заразителен и оригинално замислен геймплей.

**RACING**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★ |
| звук | ★★★★ |
| геймплей | ★★★★★ |
| **общо** | ★★★★★ |

PlayStation

**издател**
Codemasters
www.codemasters.com






Когато се появи на и без друго претъпкания PlayStation beat 'em up-рафт, първият Bloody Roar определено не остана незабелязан. Макар да не се отличаваше с някакви кой знае какви новости в начина на игра, BR разполагаше с поне два сериозни коза – оригинална идея (бойци, които се превръщат в диви зверове) и впечатляваща графика, дори на фона Tekken 3. Но макар да спечели някой и друг долар за своите издатели, Bloody Roar, уви, така и не успя да се превърне в истински хит.

Именно по тази причина бях леко изненадан, когато разбрах, че Virgin все пак са решили да издадат продължение, кръстено просто Bloody Roar 2. Първото нещо, което прави впечатление след като си заредиш BR2 (и като преглътнеш доста постната начална анимация, бих добавил), безспорно е графиката. Едва ли ще се изхвърля, ако кажа, че в момента именно това е

**най-добре изглеждащата тупалка за PlayStation**

И като обявявам това нямам предвид единствено адски впечатляващите тримерни модели на бойците, а също и анимациите, които вървят без засичане с доста приличните 60 кадъра в секунда. Това ще рече дори малко над фрейм-рейта на Tekken 3.

Дотук добре, но нека не забравяме, че не графиката, а начинът на игра и удоволствието от него правят от една beat 'em up игра хит или пък пълен провал. За съжаление по този показател Bloody Roar 2 не блести с нищо особено. Не казвам, че играта е издънка. Напротив! В нея ще намерите доста приличен набор от удари, техники и комбота. Проблемът е, че с някои малки изключения BR2 просто копира вече до болка познати ни неща. Всичко си е на мястото, купонът тече, но на човек му се иска нещо малко посвежо, по-различно след като вече е изиграл SoulBlade, трите Tekken-а и Dead or Alive, да речем.

Другото нещо, което леко ме издразни, беше скоростта, темпото на битките. Никога не съм бил почитател на Street Fighter с неговите автоматични откоси от удари, които дори самият играч не може да различи. И все пак

**Bloody Roar 2 ми се стори малко по-бавен**

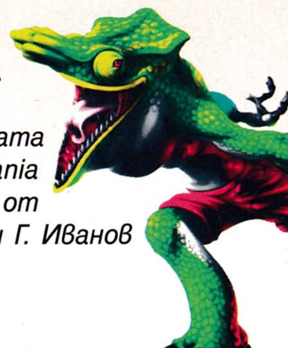
отколкото би трябвало да бъде една наистина добра бойна игра със сериозни претенции. Но все пак тази моя преценка е съвсем субективна и за някои този вид геймплей може да се окаже дори плюс.

Основното предимство на Bloody Roar 2, разбира се, отново е възможността боецът да се превръща в звяр, който всъщност представлява неговото "второ аз". Между другото, определението "звяр" тук не бива да ви подвежда. Освен задължителните и вече познати от първата игра тигър, леопард и т.н., ще срещнете още поекзотични същества, като огромна къртица и гигантско насекомо. Знам, че това може би звучи по японски тъпо, но в действителност е доста забавно. Дори най-невероятните измежду тези животинки са изпипани перфектно в графично отношение, а техните специфични удари и комбо-та хич не са за подценяване.



Естествено и този път е спазено златното правило, че продължението все пак трябва да има по нещо повече от своя предшественик – повече герои, повече удари, повече арени и прочее. Бойците, например, са вече девет плюс двама скрити. Макар да е не е зашеметяваща цифра, това все пак означава, че Bloody Roar 2 като нищо ще задържи вниманието ви поне за някой друг месец.

Така че в заключение мога да кажа, че Bloody Roar 2 е доста прилична игра. Тя едва ли ще остави незабравими спомени у вас, но определено няма да ви разочарова, ако сте сред най-запалените фенове на beat 'em up-игрите или пък имате отчаяна нужда от нещо ново и добре изглеждащо.



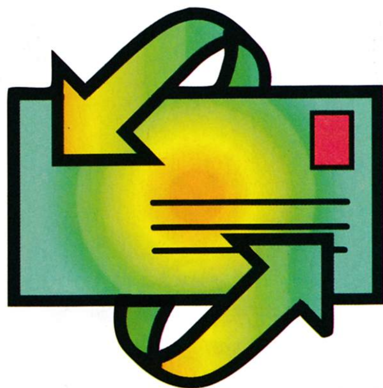
*Рубриката Playstation Mania се води от Ивелин Г. Иванов*

**3D BEAT 'EM UP**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★½ |
| звук | ★★★ |
| геймплей | ★★★½ |
| **общо** | ★★★★ |

PlayStation

**издател**
Virgin Interactive
*www.virgininteractive.com*



# писма
pisma@pcmania.bg

## БОЙ ПО КОНЗОЛАТА

*From: Konastantin Dimitrov*
*kok@solo.bg*

*Хммммм PSX рубрика – НЕЕЕЕ.. Та вашето списание е PC MANIA, НЕ PSX MANIA!*

*Какво ще стане, ако има 6-8 страници рубрика PSX? Та то не достигат страници за ревю, а пък вие – PLAYSTATION!!! ... Кой PSX маниак ще си купува списание за PC, на чийто диск няма нищо за неговата конзола и има 8 страници ревю – точно НИКОЙ! По-добре сложете още страници за SOFT/HARD и INTERNET вместо конзолните глупости.*

Това е едно от многото писма, които получихме в редакцията по темата за PlayStation. Най-често срещаната критика е, че PC-то е много по-добро дори от PlayStation 2. Така е, без съмнение! Но все пак става дума за различни неща. Глупаво е да се спори кое е по-добро – автомобилът или мотоциклетът. В крайна сметка всеки има различен вкус и това че караме кола не означава, че не трябва да караме и мотоциклет, нали?

Рубрика за PlayStation ще има, защото PlayStation 2 е най-добрата алтернатива на PC-то. А освен това тези страници не взимат от мястото за компютърни игри, а напротив те са само половината от допълнителните 16 страници!

## SHOOTERS OUT!

*From: Hristo Banov*

*Здравейте PC Mania,*

*Искам да отправя една сериозна критика към вас. Става дума за Millenium Top 20, отпечатан в извънредния брой. Доста нелицеприятна е следната тройка: 1Doom 2Quake 3Quake2. Наистина признавам достойнствата на Doom – тази игра направи страхотна революция. И може би си заслужава първо място – дори самият аз я превъртях. Но на Quake-овете мястото им съвсем не е там. Имам точно четири предложения, които да ги заместват.*

*1. Mortal Kombat (2) – игра, която направо взе акъла на много хора. Не познавам човек, който малко да се интересува от игри и поне малко да не е поджиткал на нея. Да не говорим, че и много хора още я играят. За мен тя трябваше да е поне на трето място, а не извън класацията.*

*2. Tomb Raider – Lara Croft направи нещо велико в света на геймърите. Ако отворите Книгата на Guinness, ще разберете, че не безличният яйцеглав пукач от Quake е на страницата за най-известен PC герой в света, а археоложката. TR заслужава място в класацията, макар и не челно.*

*3. Indiana Jones – The lost Atlantida. Този блестящ quest се поставя на едно равнище с Monkey Island и по същата логика би трябвало да е в класацията.*

*4. Caesar – Sierra доста охолно поживя на гърба на трилогията. Caesar е доста по-известна от някои игри в класацията. Знам, че за нея се иска бая сиво вещество, но и хора с мозък играят компютърни игри все пак.*

*Сигурен съм, че много хора споделят мнението ми. Да не говорим, че на Warcraft мястото му не е 9-то, а поне 4-то. А и Heroes заслужава да е сред първите 7. Е, това е за шега. Съжалявам, ако съм ви засегнал, но не съм на мнението, че българските геймъри са тъпи и безмозъчни почитатели на 3D безвкусиците.*

Класацията е направена на базата на сбор от мнения на редакцията на списанието и най-вече на читатели и затова се е получило така, че хитовете на Ромеро и Кармак са на първо място. Глас народен – глас Божи.

## PHOTOSHOP 6 - СЛАБ (2)

*From: Milen Prodanov*
*max@internet-bg.net*

*Драги PC Mania,*

*Пише ви един ваш не чак толкова голям фен. Има няколко неща, които трябва да ви попитам:*

*1. Разбирам, че PC Mania, както всяко друго геймърско списание, се стреми да бъде възможно най-оригинално. Съжалявам, че ви го казвам толкова късно, но оценките за игрите са направо глупави. Идеята за звездичките съвсем развали горкото списание. Нито са достатъчни за по-точна оценка на съответната игра, нито пък са кой знае колко оригинални.*

*2. В последния брой има статия за Adobe Photoshop 6, но относно суперлативите, с които сте накичили "творението" на Adobe, мога само да ви кажа, че частта с лошите новини трябваше да бъде значително по-голяма. Например трябваше съвсем накратко да споменете цената на shop-а – само 609 долара!!! Не искам да прозвуча банално, но photoshop съвсем не е най-доброто, което се предлага на пазара.*

*Да си дойдем на думата... PAINT SHOP PRO просто разби титлата на adobe в собствената му глава още преди няколко години. Като започнем с ефектите – общо 75 на брой, файловите асоциации – 48, многото повече възможности, изключителният интерфейс, качеството на филтрите и деформациите, възможността за поддръжка на*

*ефектите и файловите формати на adobe (photoshop не поддържа тези на PSP), 760-те, доколкото преброих, векторни инструменти... и като стигнем до цената – само 6 пъти по-малка от тази на Photoshop 6. От няколко години ползвам и двете програми.*

*Повярвайте ми, убедил съм се в превъзходството на PSP. Разбира се, и photoshop има своите добри страни, но те съвсем не са достатъчни, за да ме убедят в противното. С удоволствие бих разказал за всичките PSP предимства. Скоро аз и няколко мои приятели ще публикуваме геймърска уеб-страница – "Benzine", и PSP7 страшно много ми помогна за дизайна. Посетете я, когато излезе, и сами ще се убедите в това :) Стига скромности, трябва да приключвам. Чао.*

Очевидно вие сте един сериозен човек, който все пак е успял да намери време в изключително натоварения си график и да ни попрочете. Благодарим ви. Първо – оценките се дават на база качествата на продукта. Трудно може да включим и фактора цена. Сам разбирате – цените на софтуера са много високи, както и да го въртим. Направо са за оценка нула!

А защо въобще решихме да даваме оценки със звездички – просто те по-ясно категоризират играта (опитвали сме се и да ги смятаме в стотни, честно казано)

Статията за PhotoShop 6 е писана от професионален дизайнер, а за печат се работи само с TIFF, EPS и AI-файлове. Хората, които се занимават с предпечат, използват предимно продукти на Adobe поради тяхната стабилност, сигурност и функционалност.

Нататък – PaintShop Pro не е безплатен – струва "само" 109$, а и никой не го предлага в България... А когато говорите за инструментите на PSP, може би забравяте, че в Интернет има над 10 000 филтри за Photoshop, кой от кой по-изчанчени и полезни.

Разбира се, не можем да не признаем, че PSP също има своите предимства особено при свалянето на screenshot-ове от игри :-).

Като ви стане сайтът, ще видим.

## PLAY MORE, ASK LESS :-)

*From: Konstantin K . Kostov*
*Kostov_jr@port-burgas.com*

*Здравейте PC Mania! Аз съм ваш голям фен! Имам абсолютно всички списания с изключение на няколко диска! Искам да ви задам няколко въпроса:*

*1. Как мога да отварям чийтове от Dirty Little Helper или да ги инсталирам, де!*

*2. Бих искал да знам дали има кодове за The Sims Livin' Large и ако има, да ги публикувате.*

*3. Кога ще излиза CounterStrike ver. 1 и какво ново ще има в нея!*

*4. Според вас кое е по-добре – да съм с Win98 или с Win2000 при положение, че играя игри само с DirectX?*

*5. Ако може, ми кажете някоя програма за mix-ове на песни, за да мога да ги режа, да добавям части от други песни и т.н.?*

*И последният ми въпрос е дали някога ще излиза този прословут StarCraft2?*

*Е, това беше от мене,*

*DeadBeast!*

Чийтове в DLH се отварят просто с двойно кликване върху избраната от вас игра. Кодове за The Sims' Livin Large няма, но пък важат кодовете от The Sims, които ги има в DLH. CounterStrike 1 е готова и е само въпрос на няколко дни/седмици да стигне до България. Windows 98 е по-добрата платформа за гейм, отколкото 2000, защото просто е по-олекотена, а и може да сте сигурен, че всички игри ще ви тръгнат. Програми за миксиране има много, но за съжаление повечето хубави са платени :-(. Аз лично бих ви препоръчал Sound Forge, QBase или CakeWalk. StarCraft 2 според някои слухове е започнала вече да се разработва, а според други – няма да има StarCraft 2. Официално Blizzard си траят и работят по настоящите си проекти – WarCraft III и Diablo Expansion Set.

*PC Mania*

*Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)*

Гласувайте за любимата си игра в www.pcmania.bg

# pcmania top10

## Top10 България

1. ***Counter-Strike***
2. ***BroodWar***
3. ***Quake 3***
4. Unreal Tournament
5. Diablo 2
6. FIFA 2001
7. MTV Skateboarding
8. AOE 2: The Conquerors
9. Need for Speed 5
10. Red Alert 2

## Top10 Читатели

1. Baldur's Gate 2
2. Red Alert 2
3. Star Trek Voyager: Elite Force
4. Sanity: Aiken's Artefact
5. The Sims: Livin' Large
6. Heavy Metal F.A.K.K 2
7. Midtown Madness 2
8. Age of Empires: The Conquerors
9. Rainbow 6: Covert Ops
10. Carmageddon TDR 2000

Този месец направихме съществени промени в класацията. Както сте забелязали вече има национална българска класация на най-играните заглавия! Винаги е било трудно да се определят най-точните критерии за това кои са най-играните игри. Читателските писма показват какво ви е изкефило най-много през изминалия месец, но за сметка на това критерият продажби на практика отсъства в България.

И така защо новата национална класация ТОР 10 БЪЛГАРИЯ е най-точна и какви са критериите? В класацията участват само зали за игри, които водят точна статистика кои са най-играните игри през месеца. Това става с помоща на програмите за компютърни клубове. Взимат се под внимание: броя на компютрите във всеки клуб, общо време и колко пъти се е играла дадената игра. Какво показват резултатите? Извън "златната тройка" във всеки клуб се играят напълно различни игри. Например в някои от клубовете AOE 2: The Conquerors е на 4 или 5 място, а в други отсъства напълно. Интересното е, че това важи за отделни клубове, а не за градове или региони. Разбира се, безспорният лидер през този месец е Counter-Strike, който се радва на два пъти по-голямо внимание от BroodWar. Сензацията за този месец е MTV - Skateboarding! Никой не би повярвал, че тази игра се е радвала на повече популярност от AOE 2: The Conquerors и Need for Speed 5, но когато цифрите говорят и ние няма какво да кажем повече.

Клубове, които участват в класацията: Виртуален Свят, Клубове "Headoff", Матрицата, Сан Марино, CityLan, LanGame, PC Mania и други. Ако имате компютърен клуб и искате да участвате в класацията свържете се с нас по e-mail: redakcia@pcmania.bg

*PC Mania*

## Зали, които продават PC Mania:




Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.
Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

# AGP PRO - МАЛЪК СЛОТ, МНОГО ТОПЛИНА...

Когато става дума за AGP, се има предвид Accelerated Graphics Port – стандарт, въведен от Intel. За първи път AGP-слот се появи при чипсета Intel 440LX. По онова време видеокартите използваха PCI-шината за трансфер на данни и не бяха взети никакви специални мерки за захранване на AGP слота. За AGP почти всички разработчици използваха предписанията за PCI, които тогава бяха напълно достатъчни за нуждите всички AGP VGA карти.

### Издънки с AGP-захранването

С идването на TNT-чипа на nVidia това решение на проблема с AGP мощността достигна лимита си. Много LX-системи с TNT или забиваха по време на игра или въобще не тръгваха. Някои производители на дънни платки модифицираха дизайна на следващите ревизии 440LX-платки, но повечето изчакаха излизането на новия 440BX и тогава реализираха по-добро захранване на AGP-слота.

### Решенията

Има няколко начина да се преборите с проблема около консумираната мощност. Първо – да се увеличи подаваният ток към AGP-слота като неговите 3.3-волта се включат директно към ATX-конектор направо от захранването на кутията.

Алтернативен вариант е производителите на 3D-чипове да преминат на по-фин процес (например от .25 на .18 микрона). Когато структурите в чипа станат по-малки, консумацията на енергия намалява дори при същата тактова честота. И двата начина бяха използвани, за да се разреши проблемът. Пофиният процес не само намалява изискванията към захранването, топлината на чипа и напрежението, а също така позволява достигането на по-високи тактови честоти при един и същ дизайн.

Това отново вкара AGP-картите в порочния кръг на високи изисквания към мощността и охлаждането. По-високите скорости, увеличените възможности на чипа (като T&L), повечето памет и дори поставянето на повече процесори на една карта (Voodoo, Rage) вдигат консумацията на ток. Съвсем логично се отделя и повече топлина, което от своя страна значи по-мощно охлаждане.




### AGP Pro

Стандартът се създава през април 1999-та, за да подсигури необходимата мощност и изискваното от нея охлаждане. AGP Pro-конекторът е напълно обратно съвместим. Просто са добавени нови изводи в предния и задния му край.

Както AGP-слотът, така и AGP Pro е дефиниран в три варианта: AGP Pro 3.3V, AGP Pro 1.5V и универсален-AGP. Първите два варианта имат блокирани изводи, което предотвратява инсталирането на съответната AGP или Pro карта, която не е поддържана (от слота). На практика обаче дънните платки с AGP Pro винаги използват универсалния слот.

Обикновеният AGP-слот може да захранва видеокартата с максимум 25W. Чрез два от допълнителните изводи AGP Pro картите "казват" своите изисквания на дънната платка. Възможните стойности са 50W или 110W.

### Голяма мощност = много топлина

При толкова много консумирана енергия е нормално картата да се нагрява прекомерно. Затова AGP Pro-картите използват пространството над съседните PCI-слотове за охлаждане (не очаквайте радиатори по 10 cm – "използва" се въздухът над слотовете). На практика AGP Pro50 (50W) блокира един незает съседен слот, а Pro110 – два.

Засега обаче графичните карти ще се придържат към нормалния AGP-интерфейс поради няколко причини: консумирана мощност под 25W и цена. Дънните платки за работни станции и във високопроизводителните сегменти ще получат AGP Pro слотове, което на по-късен етап ще доведе технологията и до по-обикновените модели, които се използват и в домашни условия. След като дънните платки с AGP Pro станат масови, графичните карти ще последват примера им.

AGP Pro отваря вратите за видеокарти с повече от 64MB памет, по-бързи графични процесори и използването повече чипове като цяло. Както повечето нови технологии – първо ще навлезе на пазара на скъпите професионални машини, а след това ще зарадва и по-бедните купувачи.

ASUS е

### първият производител на дънни платки

който започна да използва AGP Pro. ASUS също така е първата компания, която предлага видеокарти за AGP Pro – това са моделите им с Geforce (1) – V6xxx (SDR, DDR, Deluxe, 64MB). Това е обяснимо, тъй като той е с най-голяма консумация на ток от съвременните чипове.

AGP Pro-картите на ASUS вече достигнаха и до българския пазар (аз поне съм ги виждал в Stealtech и Argus).

*Стоян Спахиев*

# ХАРДУЕРНИ НОВИНИ

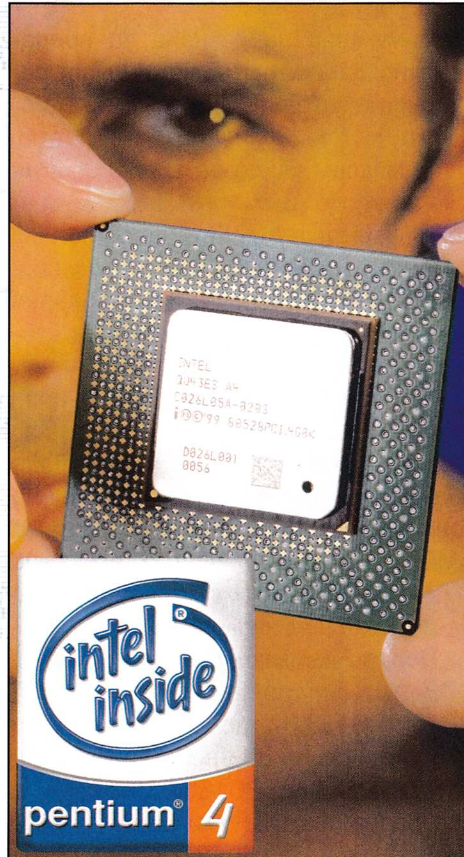
### UltraATA/100

Фирмата VIA пусна своя "Super South" контролер 686B, който е идентичен с досега използвания 686A. За разлика от него поддържа IDE-трансфер със скорост 100MB/s. Новият чип е напълно съвместим с чипсетовете Apollo Pro133/A, KX133, KT133 и ProSavaga PM133. Най-вероятно повечето производители на дънни платки ще започнат да слагат него вместо 686A в следващите ревизии. Тоест скоро очаквайте дъната, които днес предлагат само ATA/66, да започнат да се рекламират като ATA/100. Разбира се, реално постижимата скорост ще е далеч от 100MB/s – в brust-режим тя може да достигне до около 85MB/s. При нормална работа твърдият ви диск ще си остане със същата скорост, каквато има в момента.

### Duron-дъно с ISA-поддръжка

Ако решите да смените процесора си с Duron, това повлича след себе си още ъпгрейди – дънната платка, а в доста случаи кутията и паметта. Освен тези елементи обаче всичко останало от старата ви система може да се запази.

Един относително разпространен мит е, че "няма Duron-дъно с ISA слотове". Това често е повод да сменят ИДЕАЛНИЯ ви ISA 33.6 модем (който държи стабилна връзка, работи с ВСИЧКИ операционни системи, и т.н.) за PCI 56K. На някои места дори може да ви поискат пари за такъв "ъпгрейд". Макар тенденцията наистина да е такава (към премахване на ISA), все още може да задържите верния си модем. Пример за такова дъно е DFI AK74-SC. За около 115$ получавате сносно един ISA слот, макар и не от известна марка. Освен това то има (както почти всички други без ASUS и ABIT) интегриран AC-97-звук. Въпреки че не е от ранга на SB Live!, той върши работа и може




да замени старата ви ISA-звукова карта. Предлага и DOS-съвместимост за старите игри. Винаги когато решите, можете да добавите PCI звукова карта и да го изключите.

### Pentium 4

След многобройните забавяния от страна на Intel някъде към края на ноември най-накрая ще се състои и премиерата на Pentium 4. Тактовата му честота ще е някъде около гигахерц и половина (1.5GHz), но ще е по-бавен от предшественика си Pentium III при аналогична тактова честота. Очаква се производителност, подобна на "отзования" 1.13GHz P III.

Друг значителен недостатък на новия процесор (освен скоростта) ще е обвързаността му с Rambus-паметта. До края на годината единствените дънни платки за Pentium 4 ще работят с по два RIMM-модула, които в момента са около 2,5 пъти по-скъпи от същите по-големина PC133-модули. Освен това в повечето случаи те са и незначително по-бавни.

### Voodoo4 4500

Най-накрая 3Dfx започнаха продажби на "евтиния" си 3D-ускорител от "следващо" поколение. В кавички, защото той нито е по-евтин от Geforce2 MX на nVidia, нито е по-нов от него като архитектура. На практика VooDoo4 4500 представлява VooDoo 3 3000 с 32MB памет и поддръжка на 32-битов цвят. Добрата новина в случая е за тези, които очакват VooDoo 5 6000 – платката чудовище с ЧЕТИРИ чипа и външно захранване. Щом 3Dfx успяват да произведат достатъчно чипове, за да заситят пазара за 4500 и 5500 (двучиповата карта), значи скоро ще пуснат и 6000.

### Millenium G450

Matrox са може би първата компания, която въведе термина "графичен ускорител" (не 3D-ускорител, става въпрос за 2D-графика). Това беше по времето на Millenium MGA картата им. След това те направиха няколко неуспешни опита да пренесат славата си на 3D-арената, но винаги бяха една крачка назад от конкурентите (Mystique, G200, G400MAX).

Новият им чип не претендира, че ще догони nVidia или ATI в 3D-възможностите, но използва перфектната 2D-технология, наследена от G400. Добавена е напълно интегрирана DualHead-функция, която ви позволява да използвате два монитора или монитор и телевизор едновременно. Възможните комбинации и начини на приложение на тези екрани са много. Само един от вариантите е да гледаме DVD филм на 29-инчов телевизор, докато на монитора си остава стандартният Windows десктоп, където можете да пуснете която и да е игра или програма.

*Стоян Спахиев*

# AMD 760




Дългото чакане най-накрая богато възнагради търпеливите. Скоро всеки, който може да си го позволи, ще може и да си поиграе с перфектно изпипания Irongate 2... Не, Irongate не е поредица култови игри на Blizzard – това е кодовото име на Athlon чипсетите на AMD. Серията, която започна преди малко повече от година с AMD750, може да се сравнява по стабилност и завършеност единствено с Triton TX-LX-BX на Intel.

На 30-ти октомври AMD обявиха раждането новото си творение. Миналата година, още когато Athlon правеше първите си стъпки, се смяташе, че AMD засега смятат да не навлизат на чипсет пазара. Те само трябваше да "показват посоката" и да предоставят нещо като еталон, който да следват производители като VIA, ALi и SiS. Още от излизането си предшественикът AMD750 беше с поостарели параметри и единствено производителността и стабилността му представляваха интерес. Затова веднага след като VIA започнаха производство, дънните платки за Athlon се преориентираха от AMD750 към KX133 (SlotA) и KT133 (SocketA) на VIA. Сега обаче се достигна следващото "разклонение, където да се постави показател" и AMD правят това със 760. Повратната точка в случая е нуждата от по-бързи памети и съответното решение – DDR SDRAM (тук няма да коментирам неуспеха на паметта Direct Rambus). Това е свободен стандарт, сертифициран от JEDEC (асоциация на производителите на памет).

### Double Data Rate

Обикновената SDRAM използва максимумите на сигнала за предаване на данни. Сигналите имат синусоидална (да си го кажем на човешки език – вълнообразна) форма, като максимумите са гребените на вълните. Но щом има максимум и повтаряемост във времето, то има и минимум... Точно от това се възползва DDR-паметта. За предаване на данни при нея се използват както максимумите, така и минимумите на сигнала, като по този начин скоростта се удвоява без да се внасят други вредни ефекти. Така обаче се усложнява дизайнът на контролера, но това е грижа на AMD, VIA и останалите, а щом вече имаме AMD760, няма значение колко са се бъхтили над него, нали?

Поради голямата близост между DDR и старите памети SDR PC100/PC133, производството не е много по-скъпо и цената ще е близка до тази на PC133. Засега има два варианта DDR памет – PC1600 и PC2100. Първата работи на "ефективни" 200MHz, а втората на – 266. Числата 1600 и 2100 не са подбрани случайно и просто защото са МНОГО по-големи от 100/133, но няма да се впускам в подробности. Все пак трябва да се отбележи, че в идеалния случай система с PC2100 ще е ДВА пъти по-бърза от такава с PC133, а не 15 пъти :-). DDR-паметта изисква и нов тип DIMM-слотове, но това няма да е проблем, тъй като така и така трябва а си купите ново дъно с AMD760, за да я използвате.

### Системна шина

Новият чипсет поддържа и по-бърза системна шина. Досега Athlon и Duron процесорите използваха 100MHz DDR (ефективно – 200MHz) шина, дори и при KX/KT-133 чипсетовете с PC133 SDRAM. AMD760 напълно официално поддържа както старата версия на 200 MHz, така и 266 MHz шина. Намирисва ми на overclock-ване... но нека първо се порадваме на новостите без да ги изтискваме докрай. Шината и паметта трябва да са с еднаква скорост, което води до следните комбинации: 100/200 MHz шина и PC1600, 133/266 MHz и PC2100-памет. Няма смисъл да плащате повече за PC2100 памет, ако процесорът, който купуваме, ще е с шина, която работи на "мизерните" 200 MHz.



### Процесорът

Както вече обясних, скоростта на шината и на паметта при AMD760 трябва да е еднаква. PC2100 работи на 266/133 MHz, затова AMD започнаха производство и на процесори Athlon с такава шина (за съжаление няма такива Duron-и). Те работят на 1GHz, 1.13GHz и 1.2GHz. Недоразумения могат да се получат, ако купуваме 1GHz или 1.2GHz, защото те ще се предлагат както с 200/100 MHz шина, така и с 266/133 MHz. Всъщност разликата между двата варианта е само в множителя: при

1.2GHz то е 12x за 200/100 шината и 9x – за 266/133.

### Допълнителни възможности

Основният недостатък на AMD750 беше това, че като екстри и допълнения той не отговаряше на тогавашните изисквания. Наследникът му обаче може да се похвали не само със стабилност, но и с други качества. На практика дънните платки с AMD760 (една от първите ще бъде Gigabye 7DX) ще предлагат всичко, което може да поискате. Максималният обем поддържана памет е 2 GB, които се разполагат в четири DIMM слота с модули по 512MB. Разбира се, няма проблем да запълните само един от тях и то с модул от 128MB. Дънните платки най-вероятно ще се предлагат с по 6 PCI слота (северният мост 761 поддържа до 7 PCI master-устройства). Те са напълно достатъчно за всяка глезотийка, която искате да включите.

Освен стандартните флопи, серийни и паралелни портове USB-контролерът има възможност за четири порта, а IDE-контролерът използва интерфейс UltraATA/100 като се поддържат и по-старите варианти. Наболял въпрос при Duron-дъната напоследък е ISA слотът. При AMD760 такъв се поддържа, но всъщност зависи дали производителят на дънната платка е склонен да го направи или не.

Като недостатък може да се разглежда липсата на поддръжка на AC-97-софтуерен звук (или някакъв тип AMR-слот) и на Hardware Monitoring (наблюдение на температурата на процесора, скоростта на въртене на вентилатори и т.н.). Това ще доведе до по-големи разходи за производителите на дънни платки, тъй като те ще трябва да използват други чипове, ако искат да имат тези функции. Един звуков чип например (Yamaha или Creative) ще добави поне 10$ към крайната цена на дъното.

### Реализация

До един месец дънни платки с AMD760 ще се появят на пазара по света, а дано до пролетта стигнат и до нас. Те ще се различават помежду си освен по брой PCI- и DIMM- слотове, по наличието или липсата на интегриран звук и т.н., както и по използвания "южен мост". Подобно на легендарното дъно ASUS K7M ще може да се окомплектова AMD760 чипсет с VIA686B, който е със същите функции (USB, ATA/100...), но ще понижи цената на дънната платка с около 15$ и ще добави AC-97 soundblaster. И досега не е ясно защо това дъно беше така прикривано от ASUS... Това е продукт, който е икономическо чудо – абсолютно никаква реклама, никаква официална информация, дори се е случвало представители на ASUS да отричат съществуването му. И въпреки това има огромно търсене...

Дънните платки с AMD760- и DDR-DIM-слотове се очаква да струват с около 30 долара повече от подобен KT133-модел, а с времето цените ще падат, разбира се...

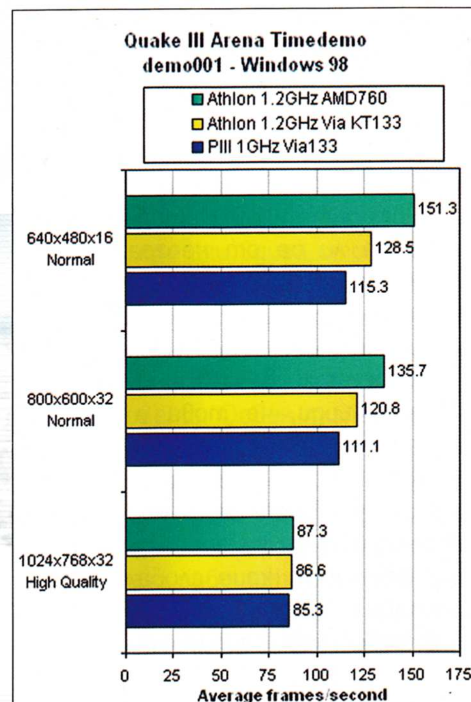
### Производителността

Като цяло новата платформа ще увеличи скоростта спрямо предишните Athlon/Duron-системи с 10-15%, в някои случаи до 25% (при приложения, които много активно се възползват от RAM-паметта)

Ако досега Quake 3 ви е влачила в 1600x1200 (ама вие играете на 21" монитор, нали :-)), краят на мъките ви дойде.

С пускането на AMD760 (заедно с дизайна на дънна платка Corona EVT8) и Athlon процесорите с 266/133 MHz-шина, AMD направи значителна стъпка към въвеждането на DDR-паметта – сега вече има модули, има платформа, има и процесори. Чрез двойно по-бързата памет се отстранява едно от основните "тесни места" в системата. Остава да се направят и твърди дискове със скорост 1GB/s :-)).

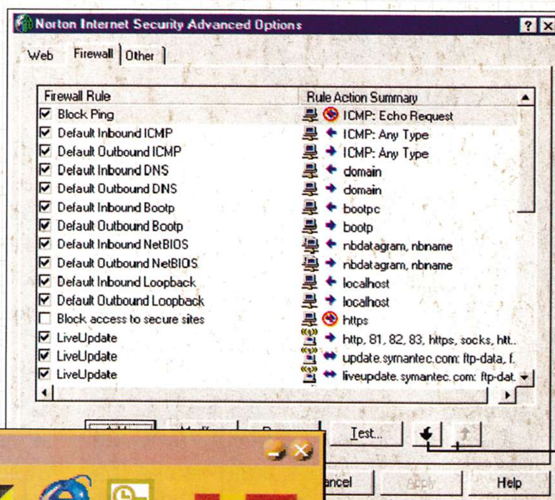
*Стоян Спахиев*

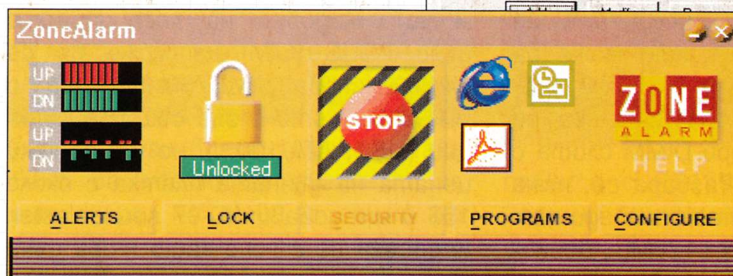


# PERSONAL FIREWALLS

## КОМПЛЕСНИ РЕШЕНИЯ ЗА СИГУРНОСТ




Сърфираме ли в Интернет? Възползваме ли се от неограничените възможности, които предлага световната мрежа? В България вече все повече хора отговарят положително на този въпрос и смело може да се твърди, че това е една от малкото положителни тенденции в битието ни. Но безспорен е и фактът, че 90 % от тези хора изобщо не се замислят за опасностите, които всъщност крие глобалната комуникация...

Следващите редове имат за цел да ви запознаят, изплашат и научат. Да ви запознаят с проблемите на сигурността, да ви изплашат с крайните последствия от евентуално посегателство срещу вашия компютър чрез Интернет и да ви научат как да се държите в "кризисна" ситуация.

### Don`t be afraid, be paranoid...

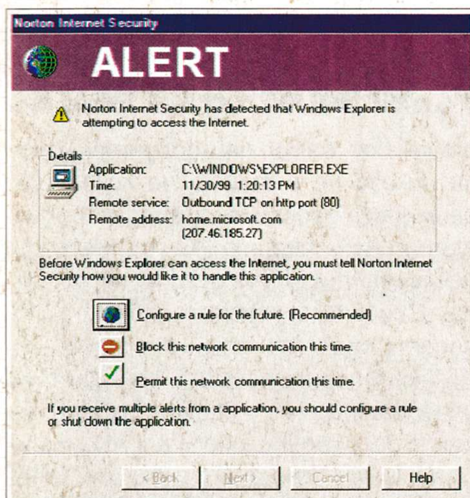
Позволих си да цитирам един виден психопат от българското Net-пространство, защото неговите думи най-добре характеризират ситуацията, в която се намира нещастният потребител, неосъзнаващ дебнещите го опасности. В момента, когато влизаме в Интернет, всеки от нас е изложен на рискове – не само от страна на различни самоуки хакери, но и на различните зловредни фирми, което е по-лошото. Някои сигурно ще се подсмихнат скептично, но е факт, че най-голяма вреда могат да ви нанесат корпоративните шмекерии. Когато следващия път попълвате формуляр за създаване на нов e-mail-акаунт или когато участвате в "невероятната и изключителна" игра с подаръци на някоя голяма фирма, замислете се кой получава вашите лични данни и за какво ги използва. Като малък пример ще ви спомена само за скандала около RealNetworks (www.real.com) заради тяхната практика да комбинират своя RealPlayer – малка програмка, която им изпраща информация за вашите вкусови предпочитания или стилови разбирания. Друг голям скандал от изминалото лято беше свързан с компанията America Online (AOL) и нейния продукт Netscape Communicator (за всички, които не знаят – Netscape от около година и нещо вече е собственост на AOL). При всеки ваш download браузърът Navigator "любезно" изпраща информация, която включва вашия e-mail адрес и името на програмата, която сте свалили.

Горепосочената информация трябва да ви наведе на мисълта, че не всичкото зло на този (компютърен) свят е свързано с хакерите. Техните атаки в повечето случаи са по-скоро досадни, отколкото опасни. В крайна сметка хакерско нападение върху вашата система би довела в най-лошия случай до срив на работата или манипулация на информацията по твърдия ви диск, но обикновено това не е толкова гнусно като корпоративните интереси, които злоупотребяват с личната ви информация, най-малкото задръстват пощата ви с рекламни съобщения, а дори могат и да ви шпионират. Просто човек трябва да бъде винаги готов за рискови ситуации.

### Personal Firewalls

Полезни инструменти в борбата с посегателствата срещу вашата конфиденциалност и системна сигурност са т.нар. Personal Firewalls. Това са софтуерни инструменти, които осигуряват защита срещу атаки от Интернет или по локалната мрежа. Firewall-филтрите имат различно ниво на сигурност, което се простира от достъп само до ограничен брой IP-та или до ограничен брой портове. Тези програми са софтуерни емулатори, които заместват класическата мрежова защита от типа Firewall.

Ако се чудите каква точно програма трябва да си инсталираме, от-




# Norton Internet Security 2001

говорът в никакъв случай не е прост. В Интернет се предлагат огромно количество безплатни и платени продукти, които по мои лични впечатления винаги води до объркване и нерядко пречи да направите разумен избор. Затова ми се иска да ви представя двете крайности – големият софтуерен пакет в лицето на Norton Internet Security и малката freeware програмка в лицето на ZoneAlarm.

## Norton Internet Security

Norton Internet Security (NIS няма нищо общо с НИС на СДС :-)) е издържан в добрите традиции на продуктите с марка Symantec. Това не е просто firewall, а е цял пакет за сигурност, който освен firewall-приложението, включва също и Norton Antivirus, блокиране на досадните банери и рекламни съобщения, Parential Control (на български – татко надзирава своето малко момченце да не зяпа порно по нощите) и защита на персоналните данни. Доколко всичко това ви е нужно е въпрос на личен избор. Във всеки случай за пореден път ще се сблъскате с доброто намерение на Symantec да предложи цялостно решение на вашите проблеми с Интернет-вредителите.

Инсталацията на продукта протича сравнително лесно, но покрай многообразието на предлаганите функции ще се сблъскате и с и многообразие на опциите за настройка. Като цяло Symantec са се постарали да не объркват до край неопитния потребител и още с default опциите се активират повечето важни неща. Единственото, което широкият потребител трябва да направи, е да избере между настройките за ниска, средна или висока защита. Едва когато изберете високото ниво обаче, може да разчитате наистина на някаква по-сериозна сигурност. При по-ниските нива системата е настроена така, че да пропуска пакетите на стандартни приложения като Internet Explorer например. По този начин обаче е оставена вратичка за "подли" троянски коне, които могат да се промъкнат, имитирайки браузъра.

Трябва да се отбележи обаче, че при настройката high все пак ще ви е нужно и ръчно "доизкусуряване". Абсолютно пълното затваряне и подсигуряване може да блокира и необходимите ви полезни приложения като браузър, ICQ и др.

Другите програми, които са включени в NIS, също не са изпускане. Norton Antivirus вече е задължителна екстра за повечето потребители. Parential Control е функция, на която в БГ-зоната се гледа с насмешка – все още татковците не разбират токова, колкото своите деца :-). Защитата на личните данни пък ви позволява и да спирате зловредните cookies, както и да скривате лични данни, като име, адрес, телефон и подобни. В заключение за NIS може да се каже нещо, което важи за всички програми на Symantec – много добри и пълни пакети, при които е заложено по-скоро на количеството, отколкото на качеството.

## Zone Labs ZoneAlarm

ZoneAlarm има едно основно предимство – да бъде freeware, което поне в моите очи вдига стойноста й неимоверно. ZoneAlarm е чист firewall-клиент, който внимателно следи какво пристига и какво се изпраща през TCP и UDP (user datagram protocol) портовете. Освен това малкият помощник предлага различни настройки в зависимост дали работите в локална мрежа или искате да се подсигурите при сърфиране из нета. Той наблюдава и работата на останалите ви приложения.

Както и при NIS, можете да избирате между три основни настройки в конфигурацията – high, medium и low. Когато изберете настройка high, на практика може да се каже, че ставате невидими. В този случай ви пита за абсолютно всяко ваше действие и по този начин предотвратява извършването на рискови операции. ZoneAlarm се отличава със сигурността и стабилността на работата си. С интуитивните си менюта и лесните настройки този продукт е подходящ за всеки юзър и е идеално решение за сигурност. Ако искате обаче защитата да е пълна, Norton Internet Security е по-добрият вариант заради пълния пакет от приложения и сравнително добрата и стабилна работа.

След всичко казано досега обаче все още може да се твърди, че сигурността в Интернет е в много голяма степен и отговорност на самия потребител. Според мен всичкият защитен софтуер може да бъде сравнен с презерватива – можеш и без него, стига да знаеш как да действаш и какво рискуваш. Но един ден се случва малката грешка, заради която си скубеш косите...

*Александър Бойчев*

# МРЕЖАТА IS COMING...

*Все още никой не може точно да ви опише Мрежата. Нищо, че всеки е чувал за нея. Тя е на всички и ничия... Помислихте си, че се пробваме неумело ви преразказваме интрото от филма Матрицата, нали? Не, Мрежата в смисъла, в който го казваме, е нещо друго.*

*Да започнем от най-малките мрежи. Сигурно има няколко на две крачки от мястото, на което сте застанали в момента. Това са добре познатите клубове с десет, двайсет или сто компютъра.*

*Отскоро е възможно противникът ви да се намира и в другия край на града или дори в друг град. Не можете да го видите, дори не знаете мъж ли е или жена. Това е особеното усещане, когато играете multyplayer не в локалната мрежа на един клуб, а когато сте в мрежа от няколко клуба.*

*Сега напрегнете съвсем малко въображението си. Представете си, че имате не 200-300, а над хиляда PC-та. Сядайки зад компютъра, вие влизате в мрежа с повече от 1000 потенциални противника. И веднага едно уточнение – не потенциални, не хора, които по-принцип биха могли да имат достъп и да играят, а такива, които го правят точно в този момент.*

*Просто си представете...*

Поредната петъчна вечер. Всички клубове са скучни, а за престой в родния дом и дума не може и да става. Във въздуха се усещат наченки на апатия и разгразнение и май нещо не е както трябва... Идеята се ражда спонтанно, но все пак е като закономерно следствие от скуката и неудоволствието от нея. Телефонът е под ръка, малко по-късно в ръката се оказва и ключът за входната врата, която изскърцва затваряйки се отзад. После се хлопва и врата на таксито, което след малко спира пред най-близкия клуб...

Но не си мислете, че става дума за някой от онези клубове, за които споменах малко по-нагоре. Говоря за онези места, които все по-често се оказват по-добрата оферта за вечерта. Помещението не е чак толкова важно, наличието на бар също, осветлението си е направо излишно... Остава най-важното – читави слушалки, удобен стол и яко PC, натъпкано с гигабайти мрежови игри. След няколко минути вече са ясни и потенциалните жертви, които все още не подозират какви ужасии им предстои да преживеят там, някъде на другия край на града. Оттук нататък сценарият е ясен...

В началото бяха само един-два в целия град. Знаеха ги малко хора и то предимно щурите хлапета, а от тях повечето бяха зяпачи. Просто парите са си фактор, независимо от мястото и времето. Повечето компютри бяха със съмнителен произход и нелюбезна външност, остатъци от ликвидирани цехове – мръсни, често с изпочупени клавиатури и рядко оборудвани с мишка. Мрежови игри нямаше, най-много някой псевдо multiplayer за едно PC, в случай че клавиатурата не блокира при натискането на повече от 4 клавиша едновременно. И въпреки всичко ходехме редовно в малките мазета и вмирисани стаички, бутахме се да видим какво се играе на най-яките машини, скатавахме парите от закуски само и само да седим за някой друг час пред отровнозелените монитори.

Дълго време никой не смееше да започва подобен бизнес. В крайна сметка отначало плахо, а после като лавина, се пръкнаха и кварталните компютърни клубове. Помня момента, в който в радиус от два километра от нас имаше над 10 мазета и безистени, натъпкани с силиконови "хищници". Разбира се, накрая останаха само най-добрите. Сега за никого не е тайна, че локалният гейм-клуб обикновено предлага достъп до най-добрите PC-та, които са последен писък на дигиталната мода. Основната причина човек да ги посети обаче съвсем не е това.

Ако оцелее половин година след създаването си, всеки клуб прави опит да обедини своята LAN-мрежа с тази на съседния. Той от своя страна е вързан с още 5-6 зали, които от своя страна.... Мисълта, че ще пръснеш кочината на някого, за когото не знаеш нищо повече от безмозъчния му nickname, те обсебва, грабва и захвърля директно в местния клуб. Не става дума за предварително подготвени състезания и турнири, а за спонтанни битки и вирутални кръвопролития без предварителна уговорка.

Вече са факт няколко големи геймърски мрежи, които предлагат достъп до стотици съвсем истински кръвожадни противници. Постоянно към тях се присъединяват нови клубове, а бройката на PC-тата в тези малки мрежи нараства лавинообразно.

И не е нелогичен въпросът: Какво ще се случи, когато започне масовото свързване на вече не чак толкова малките агломерации? От гледна точка на геймърите в България това ще е нещо, равносилно на обединението на Княжество България и Източна Румелия, а от позицията на независим наблюдател – това е раждането на една нова мрежа. Мрежа, която е ничия и спокойно може да се разпростре и отвъд границите на малката ни държава. Остава да се намери този, който ще има силата и желанието да навърже кабелите.

*Георги Пенков*

# СУПЕРМРЕЖАТА



### Идеята

за високоскоростна "супермрежа" – такава, която да дава усещане за локална мрежа и напълно годна за online игра между играчи в различни градове, съвсем не е нова. Тя може би съществува още от мига на раждането на играта Doom. След идеята идва и потребността. За нас, българите, може да се твърди, че тя вече е налице след бума на клубовете за мрежови игри. Съвсем естествено е вече да има и напълно работещи, но относително локални реализации.

### Положението досега

със съществуващите вече локални реализации на мрежи от клубове обаче е трудно да бъде окачествено като хомогенно. Този факт не бива да поражда учудване – все пак хората, които стоят зад тези реализации, идват от различни среди, с различна икономическа обосновка, с различни технически възгледи и с относително различен поглед за своето място в бъдещатата "супермрежа".

### Хората

изградили съществуващите междуклубови мрежи са от една страна потребители на въпросните мрежи, т.е. хора от клубовете, които са имали необходимата финансова и техническа обезпеченост (все пак част от клубовете за игри в България са по-скоро инвестиция на финансово независими хора, а не хоби на запален геймър). От друга страна са реализациите на фирми, които имат като предмет на дейност изграждането и работата с компютърни мрежи. Това са предимно ISP, за които технологиите и инвестициите обикновено не са проблем; доста по-трудно е намирането на икономическа обосновка за техните инвестиции.

### Технологиите

за връзка между локалните мрежи на клубовете, които се използват в момента, са няколко. Кабелната технология работи върху коаксиалната преносна среда на кабелните телевизии. Реализациите върху тази технология дават съвсем различни резултати – от безкрайно лоши до относително добри. OpenAir технологията работи безжично, с радиовръзка между отделните мрежи. Получените резултати са пропорционални на вложените пари – от лоши до прилични (за цената си). xDSL технологията работи върху медни кабели, които обикновено не са нищо друго освен наета линия от БТК. Резултатите са от добри до отлични в зависимост от качеството и дължината на трасето. Основен минус на технологията е неголемият обсег, в който може да работи (типично около 6-7 км).

### 2000 A.D.

Съществуващите реализации на високоскоростни мрежи от клубове постепенно се превърнаха в относително добре реализирани интранети. Някои от които дори вече могат да бъдат окачествени като напълно неделима част от Интернет. Очертаха се начините на работа и технологиите, които ще доминират през следващите години от развитието на бъдещата "супермрежа". Определено през тази и следващата година се очертава лидерското място да бъде заето от ISP фирми, комбиниращи интранет с доставка на Интернет услуги, а водещата технология за връзка между локалните мрежи – xDSL.

### Бъдещето

Може да се каже, че бъдещата "супермрежа" със сигурност ще обезличи своя относително затворен (и високоскоростен) интранет характер и ще се слее тотално с Интернет. Факт е, че техническите показатели (скорост, латентност) на глобалната мрежа непрекъснато се подобряват и тя става все по-удобна за online игра в реално време. Няма да е далеч и моментът, в който ще започне и масовото използване на оптичните технологии за пренос на данни. Факт е и все по-силното обвързване на модерните игри с необходимостта от присъствие в Интернет. В крайна сметка "супермрежата" може да се окаже, че въобще няма и да съществува в "свободен" вид, ако развитието на родните Интернет технологии изпревари потребността и икономическия смисъл от развитието на относително автономни интранети от клубове.

*Деян Савов, Headoff G.I.*

# OF NERDS AND GEEKS...

*"Ей го на, седи отатък... Втренчил се е в PC-то и мога да се обзаложа, че от сутринта е прекарал поне 6-7 часа в тази поза. Може би е правил малки паузи за пиене на вода и размисъл в тоалетната. От време на време си посвирква, не ме чува като влизам в стаята, защото си е нахлупил чифт дебели слушалки. Но дори да е без тях, понякога пак се налага да повтарям, за да ме разбере. Не, че е чужденец... Той няма проблем с чуването и говоренето, като изключим паузите, които понякога прави между отделните реплики. Те вероятно му помагат по-лесно да прекарва своите мисли през говорния апарат, докато в същото време мисли за други 5-6 неща. 80% от речника му се състои от думи като Kernel, Windows, Apache, Socket, IP, Port и т.н, 10% са отделени на всички видове проклятия, които би могъл да захвърли в лицето на горната група. Останали 10% са помощен арсенал, който, макар и малък като процент, е достатъчен да запуши устата на wannabe-типовете в университета.*

*Хич обаче не мислете, че езикът му е беден или че се изразява лошо... Той просто не обича f2f-комуникацията (face-to-face = лице в лице) и то не защото се притеснява, а защото му се струва прекалено бавна. Макар и да прекарва доста време пред компютъра, той е много чувствителен, но това така или иначе го показва пред малко и близки за него приятели".*

Подобно описание може да чуете от устата на всяка майка, чийто син е

### пълнокръвен geek (гийк)

едно странно на пръв поглед явление, което става все по-разпространено, особено тук в България. Geek-овете са навсякъде около нас, виждаме ги всеки ден. Повечето хора гледат на тях като някакъв кофти субпродукт от настъпването на информационната ера. Ако си мислите обаче, че geek-овете са се появили вчера, преди година или пък с раждането на мрежата, много се лъжете. Имало ги е винаги, но напоследък станаха малко по-популярни. Оказва се, че именно те са хората, които са се сетили колко интересна може да е мрежата много преди 'net-присъствието да се превърне в основна част от актуалния lifestyle. Един много приятен пример за geek от недалечното минало е Алберт Айнщайн, който е баща на ключовата в съвременната физика Теория на относителността... :-)

Няма точна дефиниция за това

### какво всъщност означава geek

В смисъла на днешното време това е човек, който живее част от живота си в мрежата или казано с по-прости думи – отделя по-голямата част от свободното си време за всевъзможни занимавки с PC-то и Internet. Ако ползвате компютъра си само за работа, ако смятате IRC, ICQ и т.н. за ненужни програми, пречещи на работата, или пък ако използвате мрежата, само за да си намерите мадами или се дразните от разговори на техническа тематика, то вие НЕ СТЕ geek и хич не си мислете, че ще заблудите някого. Ако комуникирате с половината от приятелите си по e-mail или ICQ, не можете да изкарате и седмица без да се закачите on-line (било то за само две реплики в IRC), падате си по новите технологии във всичките им форми, обичате да ровите WEB-а по цяла нощ и да изчопляте оттам тонове интересни факти, определението "geek" ви пасва идеално, колкото и упорито да се опитвате да го отречете.

Думата

### "geek" произлиза от староанглийски

(geck fool), където пък е попаднала още по-отдавна от средновековния немски. В първоначалния си вариант е означавала див човек, който се появява по панаирите и чиито коронни номера често са включвали откъсването на главата на живо пиле или пък на змия. Преди компютърната ера като geek е бил окачествяван всеки антисоциален тип или човек с умствени ограничения. Това, разбира се, няма нищо общо със сегашното значение на думата. Докато преди е било обидно да наречеш някого така, днес си е направо престижно да те възприемат като geek.

Не бива да се бъркат понятиета geek и nerd. Nerd-овете са чиста проба социопати – хора, които са обзети от някаква технологична мания. Това са онези

### странни неугледни типове

с дебели лупи и изкривена физиономия, които до 20-та си годишнина рядко обръщат внимание на живота около себе си. Доста често те са под опеката на някоя властна майка (бащите са добри хора :)), която убива в зародиш всеки техен помисъл за евентуални междуличностни контакти (в това число и сексуални). Доста от nerd-овете обаче са и geek-ове. Те използват мрежата като прикритие, което им осигурява стабилна психологическа защита и своеобразно поле за социални изяви. Ако във вашия клас/група има поне един тип, който решава квадратни уравнения за по-малко от секунда или знае Менделеевата таблица наизуст, а едновременно с това упорито отказва да си обръсне наболия по брадата мъх, той вероятно е nerd.

Малко хора имат ясна представа

### какво е необходимо, за да си geek

Не е казано, че geek-ът трябва да бъде изцъклен програмист-гуру или пъпчив системен администратор, който ухае на застояло сирене. Даже напротив, geek-овете често са интелигенти и свръхинформирани хора, които се интересуват от музика, литература, театър, философия, бойни изкуства и въобще от всичко нестандартно, алтернативно и ново.

Geek-овете трудно намират интересна компания, която да отговаря на интелектуалното им ниво, затова предпочитат да срещат

личности с отворено мислене и нестандартен поглед върху живота, т.е. други geek-ове. Няма установена geek-мода и трудно може да кажете за някого дали е такъв или не, съдейки само по облеклото. И все пак всеки артикул, който има щампован techie-надпис (от вида на Linux, #!/usr/bin/perl, ./ или нещо подобно) се приема с очевидно одобрение, дори и да е просто чаша за кафе. Доскоро вместо geek, въпросните за хора бяха наричани с думата hacker. Тя обаче загуби първоначалния си смисъл и беше безмилостно префасонирана от медиите в отрицателен символ на новопоявилата се вълна от интелектуални измами в мрежата.

С разпространението на Internet и навлизането му в ежедневието на всеки от нас geek-овете все почесто попадат в полезрението на "нормалните" хора, не само защото са полезни със знанията си, а и заради нетрадиционното си мислене и поведение. Настоящата статия може да се приема като своеобразен увод в това, което наричаме geekculture, но със сигурност не изчерпва въпроса. Ето защо в някой от следващите броеве може да очаквате малко по-детайлно ревю на няколко сайтове, които са емблематични за тази нова cyber-култура.

Дотогава, няколко

**линка за домашно**

*www.slashdot.org*
един от най-популярните сайтове, придобил почти митичен статут. Оттук geek-овете се снабдяват с новини.

*www.geeknews.org*
от тук също...

*www.netaddiction.com*
интересен сайт на тема пристрастяване към мрежата

*http://c.gp.cs.cmu.edu:5103/prog/webster?geek*
какво означава geek според Webster's Dictionary

*www.circus.com/~omni/geek.html*
друга гледна точка за geek-овете

www.grendel.org/milgeek/archives/i1/geekporn.html
geek porn

*Георги Пенков*

Може да си изрежете обложка за диска!

**PC Mania 12/2000**

***ИГРИ***

**Starship Troopers** - екшън-стратегия, виж статията на стр. 32
**Blade of Darkness** - екшън
**Fifa 2001** - футбол, виж статията на стр. 46
**realMYST** - куест, виж статията на стр. 36
**Resident Evil 3** - survival action, виж статията на стр. 56
**RUNE** - фентъзи екшън с викинги, виж статията на стр. 46
**Swedish Touring Car Championship 2** - рали
**Zeus** - стратегия, подобна на Pharaoh
**GoldenEye 1.6** - Half-Life-модификация

***UPDATES***

**Counter-Strike v7.1 to 1.0**, **Half-Life v1.1.0.4**, **Red Alert v1.01**, Rune v1.01, Sin, Unreal Tournament v4.36, DF: Land Warrior v1.0.53, Dirty Little Helper

***MOVIES***

Diablo II Expansion Movie

***ПРОГРАМИ***

**DirectX 8 Final** - Най-новата версия на DirectX! За Windows 95/98/ME (безплатна). *Няма uninstall!*
**SA Dictionary 2000 Datacenter** - Новата версия на най-готиния англо-български и българо-английски речник. Безплатен и задължителен:) за всеки! Автор - Стефан Ангелов. За Windows (безплатна)
**Windows Media Player 7 PowerToys** - Add-ons и екстри за Windows Media Player 7.
**3D GameStudio / A4 4.21** - Програма за правене на игри. За Windows 95/98/NT/2000 (Demo)
**Eudora 5.0.1b3** - E-mail програма. За Windows 95/98/NT/2000 (безплатна)
**Ashampoo WinOptimizer 2000** - Оптимизира Windows-а, Shareware
**Ultimate ZIP Cracker 6.2.1** - Възстановява изгубени (или забравени) пароли за ZIP, ARJ, MS-Word и MS-Excel файлове. За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**CoffeeCup GIF Animator 5.0** - Програма за правене на анимирани GIF-ове. За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**System Mechanic 3.5e** - Пакет от полезни настройки и екстри. За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**Rosoft CD Extractor 1.13** - Сваля аудио CD-та в MP3 формат. За Windows (безплатна)
**The Font Creator Program 3.0** - Направете си собствени TrueType шрифтове. За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**Directory Toolkit 3.1** - Разширява възможностите на Windows Explorer. За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**Virtual CD** - CD drive emulator 3.0. Емулатор на CD. Полезен за компютърни клубове. За Windows 95/98/NT/2000 (Demo)
**Print Screen Deluxe 4.0A** - Програма за screenshot-ве (от игри :) За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**OSL2000 R3 (Angel)** - Зарежда операционна система по Ваш избор - Unix, Windows, OS/2... Ако имате само един Windows, няма смисъл да я стартирате! За Windows 3.x/95/98 (Shareware)
**NextStart 2.21** - Променя desktop-а на Windows. За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**Trojans First Aid Kit 4.01** - Премахва "троянски коне". За Windows 95/98/NT (безплатна)
**FreeMeter 2.4** - Следи свободното място на хард диска и оперативната памет. За Windows 95/98/NT/2000 (безплатна)
**PhotoOp 2.9** - Направете си скрийнсейвър. За Windows 95/98/NT/2000 (Shareware)
**Nero Burning ROM 5.0.3.1** - Една от най-добрите програми за запис на дискове. За Windows 95/98/NT (Demo)
**Winamp 2.666** - Новата версия на най-популярния MP3-плейър. За Windows (безплатна)
**InoculateIT** - безплатна антивирусна програма За Windows 95/98/ME (безплатна)

***FREESPACE***

**3d Нищо** - проект Артилерия (Автори: Николай и Димитър)
**KAIOWAS 3.01** - безплатна програма за компютърни клубове. Не я инсталирайте на домашното PC! Автор: Николай Атанасов



CD MANIA

ДИСК 12, ДЕКЕМВРИ 2000

COUNTER-STRIKE 1.0

Half-Life v1.1.0.4 (update)

Counter-Strike 1.0

GoldenEye 1.6 - Half-Life mod



Може да си изрежете обложка за диска!




















## Винаги можете да се абонирате.

| | без диск | с диск |
|---|---|---|
| 3 бр. | 4.50 лв | 11.70 лв |
| 6 бр. | 9.00 лв | 23.40 лв |
| 12 бр. | 18.00 лв | ~~46.80~~ лв 42 лв |

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

**Как да се абонираме:**

— С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

— Направо в редакцията. Справки на 987-47-19 и 986-38-19

## Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

# КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

## MULTIMEDIA

### ВИДЕОКАРТИ

| | |
|---|---|
| Axle Riva Vanta 8MB | $ 34 |
| Axle Riva Vanta 16MB | $ 45 |
| Axle S3 Savage 4 32MB | $ 62 |
| Axle Riva M64 TNT2 32MB | $ 63 |
| Axle Riva TNT2 Ultra 32MB | $ 84 |
| Axle GeForce 256 32MB | $109 |
| Creative TNT 2 M64 16MBI | $ 79 |
| Creative TNT 2 M64 32MB | $105 |
| Voodoo 3 2000 16MB/TV Out | 74/91 |
| Matrox Millennium G400 32 MB | $126 |
| Matrox Millennium G400 MAX | $229 |
| Asus GeForce256 32MB | $244 |
| Asus GeForce256 64MB | $295 |
| Asus GeForce2 32MB | $317 |
| ATi Rage Fury Pro 32MB TVOut, TVIn, DVD, Retail | $155 |
| Ati Rage Fury 64MB, Retail | $167 |
| AllInWonder128 16MB, AGP/PCI | $140 |
| Holiwood PLUS (DVD,MPEG2) | $ 62 |
| TV Tuner+FM Radio+Remote | $ 76 |

### САУНДКАРТИ

| | |
|---|---|
| Yamaha 719 3D ISA | $ 13.5 |
| Yamaha XG724 PCI | $ 15 |
| Yamaha XG744 (EAX) PCI | $ 24 |
| Creative AWE 64 ISA | $ 18 |
| Creative Ensoniq PCI | $ 27 |
| Creative SB 128 PCI | $ 35 |
| Creative SB Live PCI | $ 55 |
| Creative SB Live Platinum | $199 |

## ДЖОЙСТИЦИ

### ДЖОЙПАДОВЕ

| | |
|---|---|
| **Microsoft** | |
| Game Pad Pro | $ 46 |
| SideWinder Freestyle Pro | $ 47 |
| SideWinder Dual Strike | $ 52 |
| **Logitech** | |
| Wing Man Extreme | $ 48 |
| Wing Man ThunderPad | $ 18 |
| Destiny D3 | $ 20 |
| Destiny D2 | $ 15 |
| Destiny D1 | $ 11 |
| Destiny Evolution /MSC/ | $ 45 |
| Dexxa Game Pad | $ 15 |
| Genius Max Fire G-07 | $ 12 |
| Antanas JPD131 | $ 17 |
| Antanas JPD120 | $ 10 |
| Antanas JPD110 | $ 7 |

### ДЖОЙСТИЦИ

| | |
|---|---|
| F22 | $ 15 |
| **Logitech** | |
| WingMan Joystick | $ 26 |
| WingMan Attack | $ 25 |
| WingMan Extreme Digital | $ 49 |
| WingMan Extreme Digital 3D | $ 47 |
| WingMan Interceptor | $ 60 |
| WingMan Force | $122 |
| **Microsoft SideWinder** | |
| Standard | $ 33 |
| Precision Pro | $ 70 |
| Force FeedBack Pro | $140 |
| **Genius** | |
| Max Fighter F31D | $ 47 |
| Flight2000 F23 | $ 26 |
| Flight2000 F12 | $ 12 |
| **Destiny** | |
| D4 | $ 23 |
| D5 | $ 30 |
| Quick Shot GenX 700k | $ 51 |
| Quick Shot6222 3D | $ 43 |
| Joystick + Joypad /MSC/ | $ 83 |

### ВОЛАНИ

| | |
|---|---|
| Quick Shot Pro | $ 35 |
| **Destiny** | |
| PC Wheel | $ 68 |
| PC Force Feedback | $160 |
| **Logitech Wingman** | |
| Formula | $125 |
| Formula Force Feedback | $200 |

## ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

| | |
|---|---|
| Abe's Exodus | $ 36 |
| Abomination | $ 42 |
| **Age of Wonders** | **$ 38** |
| Air Warrior II | $ 14 |
| Aliens vs. Predator (2 CD) | $ 44 |
| Alpha Centaury | $ 44 |
| Ark Of Time | $ 10 |
| Army Men II | $ 42 |
| Atlantis II (4 CD) | $ 39 |
| **Baldur's Gate 2 (4+1 CD)** | **$ 30** |
| Beat The House | $ 10 |
| Beetle Crazy Cup | $ 40 |
| Beavis & Butthead | $ 36 |
| **Brood War,StarCraft,Diablo,Warcraft** | **$ 38** |
| Braveheart | $ 40 |
| Breakneck | $ 42 |
| Bugs Bunny | $ 35 |
| **Caesar 3 + Pharaoh** | **$ 35** |
| Capitalism Plus | $ 14 |
| Castles 2 | $ 10 |
| **Cleopatra** | **$ 20** |
| Colin McRae Rally | $ 22 |
| Combat Chess | $ 18 |
| Cutthroats | $ 40 |
| Dark Omen | $ 20 |
| Dark Stone: Evil Reigns | $ 44 |
| Dark Vengeance | $ 36 |
| Death Rally | $ 14 |
| Deer Hunt Challenge | $ 44 |
| Demolition Racer | $ 42 |
| **Diablo 2 (3 CD)** | **$ 35** |
| **Diablo 2 екшън фигури: Barbarian, Diablo, Unraveler** | **$ 16** |
| **Die Hard 2** | **$ 49** |
| Disk World Noir (3 CD) | $ 40 |
| Dune 2000 | $ 44 |
| Dungeon Keeper II | $ 44 |
| **EURO 2000** | **$ 49** |
| European Air War | $ 35 |
| Extreme 500 | $ 42 |
| F/A-18 Korea | $ 18 |
| F-22 v.5 | $ 14 |
| Falcon 4.0 | $ 35 |
| Faust | $ 37 |
| Fifth Element | $ 39 |
| Fighter Duel | $ 30 |
| Fighter Squadron | $ 42 |
| Final Doom | $ 14 |
| Final Fantasy VIII | $ 44 |
| Fleet Command | $ 20 |
| Flight Unlimited III (3 CD) | $ 44 |
| Flying Corps Gold | $ 18 |
| **Final Fantasy VIII (5 CD)** | **$ 44** |
| Football World Manager | $ 18 |
| Gabriel Knight 3 | $ 37 |
| Gex 3D:Enter The Grecco | $ 18 |
| Great Battles of Alexander | $ 14 |
| **Ground Control** | **$ 36** |
| Grim Fandango (2 CD) | $ 44 |
| Halflife | $ 39 |
| Halflife: Opposing Force | $ 30 |
| Heart Of Darkness | $ 20 |
| Heavy Gear | $ 13 |
| Hellcopter | $ 39 |
| Heretic II | $ 39 |
| Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD) | $ 42 |
| Homeworld | $ 39 |
| **Homeworld: Cataclysm** | **$ 35** |
| **Icewind Dale** | **$ 35** |
| Imperium Galactica (2 CD) | $ 14 |
| Imperium Galactica II (4 CD) | $ 39 |
| Independence War (4+1 CD) | $ 35 |
| Invictus | $ 37 |
| Klingon Honor Guard | $ 35 |
| Lands Of Lore III (4 CD) | $ 44 |
| Le Mans 24 Hours | $ 36 |
| Lucky Luke | $ 30 |
| M1A2 Abrams | $ 14 |
| **MDK 2** | **$ 37** |
| Men In Black | $ 20 |
| Messiah | $ 38 |
| Might & Magic VII (2 CD) | $ 42 |
| Monaco Grand Prix 2 | $ 42 |
| Moto Racer 2 | $ 44 |
| Moto Racer Classic | $ 20 |
| Need for Speed IV | $ 44 |
| **Need for Speed V** | **$ 49** |
| NHL 2000 | $ 44 |
| Nocturne | $ 42 |
| Nomad Soul | $ 42 |
| Normality | $ 10 |
| Nox | $ 44 |
| Oddworld: Abe's Oddysee | $ 14 |
| Pandemonium 2 | $ 18 |
| Powerslide | $ 36 |
| Premier Manager 98 | $ 20 |
| Puzzle Bobble | $ 14 |
| **Quake 3** | **$ 49** |
| Revenant | $ 42 |
| Rainbow Six : Rogue Spear | $ 42 |
| Rally Masters | $ 38 |
| Rayman Designer | $ 18 |
| Rent a Hero | $ 42 |
| Requiem | $ 42 |
| Rollcage 2 | $ 39 |
| **Roland Garros 2000** | **$ 32** |
| S.C.A.R.S | $ 25 |
| Scullcaps | $ 25 |
| **Shogun Total War** | **$ 49** |
| Silver (2 CD) | $ 37 |
| Sim City 3000 | $ 44 |
| Sini Star | $ 42 |
| **Slave Zero** | **$ 42** |
| Soul Reaver | $ 42 |
| Solitaire For Windows | $ 10 |
| Speed Busters | $ 39 |
| SPQR | $ 10 |
| Star Craft | $ 19 |
| Star Craft: Broodwar | $ 27 |
| Star Trek 25-th Anniversary | $ 10 |
| Star Wars Alliance (2 CD) | $ 44 |
| X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) | $ 44 |
| Street Racer | $ 18 |
| Supreme Snowboarding | $ 40 |
| Superbike World Championship | $ 44 |
| System Shock 2 | $ 44 |
| Swat 3 | $ 39 |
| Test Drive 6 | $ 31 |
| The F.A. Football Manager 2000 | $ 44 |
| The F.A. Premier League STARS | $ 44 |
| The Sims | $ 49 |
| Theme Park World | $ 44 |
| C&C Tiberian Sun (2 CD) | $ 44 |
| Tomb Raider III | $ 36 |
| Total Air War | $ 20 |
| Tzar | $ 18 |
| Ultima Ascention | $ 44 |
| Unreal Mission Pack | $ 25 |
| Urban Chaos | $ 42 |
| V Rally | $ 20 |
| Virtual Pool | $ 10 |
| Warcraft II Battlenet edition | $ 23 |
| Warzone 2100 | $ 40 |
| Wetrix | $ 25 |
| Wing Commander: Prophecy (4 CD) | $ 20 |
| World War II Fighter | $ 44 |
| X Beyond The Frontier | $ 42 |
| X-Files (7 CD) | $ 40 |
| Z + Expansion Kit | $ 14 |

## КОЛОНИ

| | |
|---|---|
| Jupiter | $ 10 |
| Surf Sound MX 160 | $ 16.2 |
| Surf Sound SL 300 | $ 31.2 |
| Surf Sound MG 240 | $ 30 |
| Surf Sound BL 300 | $ 27.6 |
| Comtech | $ 19 |
| GeniusSP 710a | $ 14 |
| Genius March Surround | $ 85 |
| Teac Power Max 60/2 | $ 13 |
| Teac Power Max 80/2 | $ 16 |
| Teac Power Max 140/2 | $ 28 |
| Teac Power Max 240/2 | $ 41 |
| Teac Power Max 260 | $ 40 |
| Teac Power Max 300 | $ 85 |
| Teac Power Max 500 | $ 78 |
| Teac Power Max 1000 | $ 200 |
| Creative PC Works SSP52 | $ 27 |
| Creative PC Works CSW100 | $ 55 |
| Creative PC Works CSW 200 | $ 93.5 |
| Creative PC Works FPS 1000 | $ 85 |
| Creative PC Works FPS1024 + SB Live | $ 140 |

## ЗА КЛУБОВЕ

**Най-добрите заглавия с ръководсва на български!**
**На супер ниски цени!**

| | |
|---|---|
| Heroes of Might & Magic III | $ 19 |
| Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade | $ 15 |
| Unreal Tournament (2 CD) | $ 29 |
| Re-Volt | $ 19 |
| StarCraft | $ 19 |
| TZAR на български | $ 18 |

**И още хитови заглавия:**

| | |
|---|---|
| Fifa 2000 | $ 44 |
| Need For Speed V | $ 49 |

**7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!**

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

## НАМАЛЕНИЯ

**10 заглавия на нови, още по-ниски цени!**

**До 30% остстъпка:**

| | | |
|---|---|---|
| Anno 1602 | ~~$34~~ | $30 |
| Apache Havoc | ~~$30~~ | $25 |
| Blood 2: The Chosen | ~~$36~~ | $30 |
| Eastern Front | ~~$18~~ | $15 |
| Grand Touring | ~~$30~~ | $25 |
| Operational Art Of War | ~~$25~~ | $20 |
| Pinball: Big Race Of USA | ~~$30~~ | $25 |
| Pro PinBall: Time Shock | ~~$25~~ | $20 |
| Civilization Call to Power | ~~$42~~ | $30 |
| Turok 2 | ~~$39~~ | $30 |

**Общо спестяваме $53**

**ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:**

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58

